L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI OCTOBRE 83 N° 0

Bimestriel

LES SUPERS ATARIENS 83

11 NOUVEAUX PROGRAMMES DE JEUX

L'ORDINATEUR : LE PROF A LA MAISON

JEU CONCOURS JUNGLE HUNT


...il apprend l'amour
il apprend à tuer
il devient un homme.
ANDROÏDE
"bien plus qu'un être humain"
ANDROÏDE avec KLAUS KINSKI
NORBERT WEISSER • KENDRA KIRCHNER • CROFTON HARDESTER • BRIE HOWARD • Avec la participation de MAX 404
Producteur Exécutif RUPERT HARVEY en association avec BARRY OPPER • Produit par MARY ANN FISHER
Musique de DON PRESTON • Écrit par JAMES REIGLE et DON OPPER • Réalisé par AARON LIPSTADT
Distribué par WARNER-COLUMBIA FILM
A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY

SOMMAIRE

4/5 **LA T'AS TOUT**
Tout sur le Club Atari ; ses avantages et sa marraine : PAMELA.

6 **PODIUM**
La quinzaine Roland-Garros et le car-podium Atari/Europe N° 1.

7 **JEU CONCOURS "JUNGLE HUNT"**
Transformez-vous en Jungle Boy et partez à la recherche de Jungle Girl. Un jeu de piste passionnant à travers la jungle.

8/11 **VCS NEWS**
11 nouveaux programmes de jeux, les "trucs" à connaître, et un tableau score.

12/13 **PLEINS FEUX**
Guillaume Marx, Stéphane Grenier, ou les Atarois du Tennis.

14/16 **COMMENT S'EN SERVIR**
L'orthographe et le calcul : un jeu d'enfant grâce à l'ordinateur.

17 **EUREKA**
Les conceptions futuristes d'Alan Kay, Directeur du service Recherche d'Atari.

18 **Les nouveautés du salon de Chicago.**

19/20 **BANDES ANNONCES**
Pour occuper votre temps libre...

21 **L'ATARIEN AU QUOTIDIEN**
Une sélection de vêtements et de livres.

22/23 **CHALLENGER**
La finale du troisième championnat de France Atari / Europe 1 / Paris-Match / au "Palace"

Le magazine des membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil
Comité de direction : Jean-Paul Lafaye, Luc Laurentin, Gilles Colomb.
Directeur de la publication : Gilles Colomb.
Rédacteur en chef : Marc Chamorel.
Secrétaire de rédaction : Mylèna Ljubic.
Directeur artistique : Claude Mayet.
Crédit photographique : Hervé de Mestier, François Dymant.
Chef de fabrication : Alain Weber.
Chef de studio : Françoise Meunier.
L'Atarien est édité par Rive Ouest - Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F.
N° de siret 41092012 0071 M - 39, rue de l'Est 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F.
Atari - Siège social 18, rue Troyon - 75017 Paris
Sarl au capital de 7 800 000 F
Siren 62 20 47 280.
Dépôt légal : Septembre 1983.
Tarif de l'abonnement : 42 F. (6 numéros).

Imprimé en France. Photogravure : Omegraph - 7, place Henri IV - 94220 Charenton. Impression : Prenant - 78, avenue de Gournay - 94800 Villejuif.
Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

COURRIER DES ATARIENS

Il y a deux ans, mes parents m'ont offert un Atari VCS 2600. Je possède tous les programmes de jeu mais j'aime bien en acheter régulièrement de nouveaux. Est-ce que je peux espérer quelques nouveautés dans les mois à venir ?
Dominique, Ajaccio (Corse)

Mon cher Dominique, Atari dispose d'un laboratoire d'essai avec des ingénieurs qui y travaillent... C'est ce qui permet à Atari de sortir depuis quelque temps au moins trois cassettes par mois. Comme tu le vois, tu mettras du temps à être blasé par ton Ordinateur de Jeux Atari.

Je vous écris pour la première fois ; mais voilà, ma lettre ne suffira pas – c'est certain – à vous interroger sur tout ce qui m'intrigue au sujet de mon Ordinateur de Jeux Atari. Avez-vous trouvé une solution ?
Luc, Douai (Pas-de-Calais)

Ecoutes Luc, ta question ne pouvait pas tomber mieux. Je t'annonce ainsi qu'à tous les fans d'Atari, que dès à présent nous avons mis en place grâce à Paméla, notre charmante marraine, un service de réponse par téléphone qui fonctionnera tous les mercredis. Mais tu peux être certain que nous continuerons à répondre à toutes les questions que vous pouvez nous poser dans vos gentilles lettres. Je vous rappelle d'ailleurs l'adresse exacte :

"L'ATARIEN"– Courrier des lecteurs
9-11, rue Georges Enesco
94008 Créteil Cedex.

Atariement vôtre.

Promesse tenue.

Chose promise, chose due. Le nouveau magazine que nous vous annoncions dans le dernier numéro de l'Atari News, le voici. Une version entièrement revue et corrigée et que nous avons baptisée "L'Atarien" ; un nom de baptême qui a fait couler beaucoup d'encre cet été car vous avez été très nombreux à participer à notre concours : "L'Ataritirage". Un nouveau nom, un nouveau format mais aussi de nouvelles rubriques.
Et tout d'abord "Challenger" la rubrique du championnat de France Atari des jeux vidéo, à l'honneur dans le 1er numéro en raison de la finale nationale qui s'est déroulée le 10 septembre au "Palace" – l'équipe de "l'Atarien" était sur place et vous dit tout sur les 2 vedettes de ce grand évènement de l'année 83. Ils s'appellent Guillaume Marx et Stéphane Grenier, ils ont respectivement 11 et 15 ans et partagent leur temps entre les courts de tennis et les cours scolaires. Virtuoses de la raquette ils sont également passionnés de jeux vidéo ; courez échanger quelques balles avec eux en page 12.
Ensuite allez récupérer en compagnie d'Elisa et Samuel, 2 jeunes Atariens, qui vous initieront aux nouveaux programmes de calcul et d'orthographe de chez Hatier conçus en collaboration avec Atari : un excellent moyen pour devenir un crac à l'école. De l'Ordinateur-Maison à l'Ordinateur de Jeux, il n'y a qu'un pas. N'hésitez pas à le franchir pour aller découvrir en page 8 les 11 nouveaux programmes de jeux que vous propose Atari. Formule I avec "Pole Position", ou encore Safari vidéo avec "Jungle Hunt", il y en a pour tous les goûts. Et en prime plein de "Trucs" super pour améliorer vos scores ! Ce n'est pas tout. Vous avez encore la possibilité de gagner des cassettes vidéo, des disques, des places de cinéma. Filez sans plus attendre page 7, le grand jeu-concours "Jungle Hunt" vous attend. Mais gare aux pièges !

ATARI a son Club.

Ça y est : le Club ATARI est né ; A lire ce qui suit, tu vas vite te rendre compte qu'être membre du Club ATARI offre plus d'un avantage...



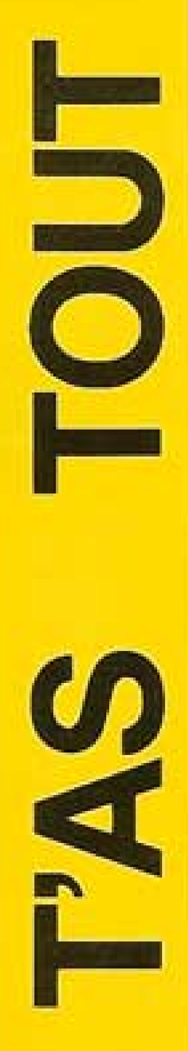
Mais d'abord qu'est-ce que le Club ATARI ?
Un service organisé au sein de la société ATARI - PECF et oïfert à sa clientèle, à ses amis et à tous les passionés de la micro-informatique et des jeux-vidéo, moyennant un abonnement annuel de 42 francs.
Si tu ne possèdes pas encore la carte du Club ATARI, il te suffit donc pour l'obtenir de remplir le bulletin d'abonnement ci-contre. Et voici un aperçu des avantages proposés aux membres, à toi si tu veux en devenir un.
Bien entendu, tu recevras tous les deux mois un numéro de l'ATARIEN le magazine du Club, plein d'informations et de trucs pour améliorer tes scores. Au fil des numéros tu auras la primeur des concours et jeux-concours organisés par ATARI ou sur matériel ATARI et tu pourras découvrir tous les nouveaux programmes de jeux ainsi que les autres nouveautés ATARI.

Devenir membre du Club c'est aussi l'occasion de bénéficier de prix avantageux sur les objets marqués d'ATARI : tee-shirts, joggings, mais également des réductions sur des places de cinéma.
Enfin, tu auras la possibilité de téléphoner tous les mercredis à Paméla, la marraine et l'animatrice du club pour lui poser tes questions, lui demander un conseil ou lui proposer des idées pour le Club et son magazine ; et en cas d'absence de Paméla, il y aura 24 heures sur 24 le répondeur du Club à voix synthétique qui enregistrera ta question et te fera patienter – si le standard est encombré – en t'informant sur les championnats ATARI, les nouveaux programmes de jeux...

Sans oublier que grâce au Club, il te sera facile de te mettre en contact ou de rencontrer des Atariens qui habitent près de chez toi et partagent tes passions.
Comme tu le vois l'ambition du Club est de mettre ATARI à ta disposition afin que tu en retires le maximum de découvertes, de plaisir et de challenge.

Rejoins-nous vite !





"Portrait robot".

Allure décontractée, mèches blondes, taches de rousseur et regard bleu, de ses lointains ancêtres hollandais elle a gardé un certain air de famille ; de l'Amérique, son pays d'origine, elle n'a pas oublié le sens du contact et c'est en France enfin, son pays d'adoption depuis huit ans qu'elle a contracté ce léger accent aussi charmant qu'inimitable.

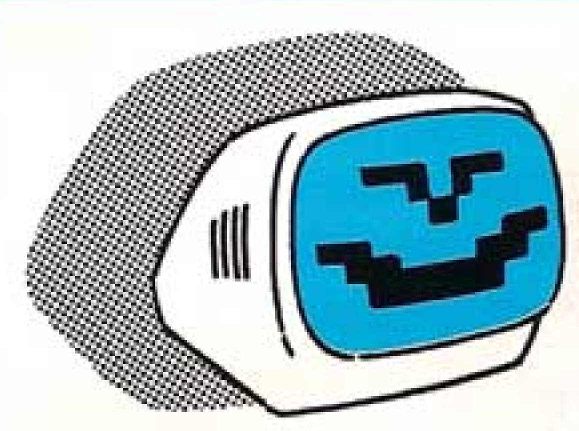
Elle, c'est Paméla, la marraine du club et tu as peut-être déjà reçu une réponse d'elle à ton courrier.
Son mariage avec Atari dure depuis le premier championnat en décembre 1981. Depuis, elle est présente à toutes les manifestations Atari, se charge d'envoyer les affiches et les stickers aux innombrables fans qui lui en font la demande. C'est elle aussi qui, avec l'aide d'une sympathique équipe technique, teste les nouveaux programmes de jeu.
Désormais, vous retrouverez Paméla au téléphone tous les mercredis et l'interrogerez sur tout ce qui vous tracasse à propos d'Atari.
N'hésitez surtout pas, c'est un sujet qu'elle connaît bien ! En attendant d'avoir peut-être un jour la chance de la croiser lors d'un salon ou d'une foire.



Les lots du jeu-concours Jungle Hunt.



Pour votre premier jeu-concours "JUNGLE HUNT", WARNER HOME VIDEO met déjà en jeu 5 cassettes vidéo de la fabuleuse équipe de football du Cosmos ; WEA FILIPACCHI offre 200 disques de la bande originale du film Superman III et la WARNER BROS 50 places de cinéma gratuites !



Qui vaincra Super-Défi ?

Depuis le 4 juillet, la télévision s'est mise à l'heure des jeux vidéo. Tous les jours de la semaine – excepté le dimanche – vous avez pu en effet suivre sur TF1 à 19 h 45 "Super-Défi", une nouvelle émission spécialement conçue pour tous les passionnés d'ordinateurs et de jeux vidéo, en l'occurrence pour vous qui jouez sur l'Ordinateur de Jeux Vidéo VCS 2600 ou les Ordinateurs-Maison Atari 400 ou 800.

Le programme de l'émission est simple : chaque jour deux familles se rencontrent (le père ou la mère et leur enfant) sur un jeu qui change tous les deux jours. Il s'agit pour chacun des participants de réussir à totaliser le meilleur score en un temps limité. Par exemple, le résultat du fils le premier jour est additionné à celui du père le lendemain sur le même jeu. Durant quatre jours même scénario, jusqu'au vendredi.

Le vendredi les choses sérieuses commencent ! On se retrouve en finale et on rencontre l'autre famille qui s'est bien débrouillée pendant la semaine. Ce n'est pas le moment de se déconcentrer. Une semaine de vacances est en jeu : l'écran vidéo occupe le poste de télévision :

Attention... 5, 4, 3, 2, 1, 0, c'est parti. Christophe, le sympathique présentateur de TF1 commente la partie qui s'engage. Jean-Charles, 15 ans, se démène comme un beau diable. Les points, par dizaines, s'amoncèlent. Il ne reste plus que quelques secondes. Bravo Jean-Charles : 2 035 points !

Ce n'est peut-être pas un record mais Super-Défi, le héros masqué qui se tient au bout du plateau, n'en mène pas large. Il n'a totalisé que 500 points de plus sur ce jeu et il sait bien que Jean-Charles, la motivation aidant, peut facilement lui créer des problèmes samedi lors de la finale.

Super-Défi rencontre chaque semaine les concurrents les plus talentueux. Vêtu d'un casque qui laisse ignorer son identité, il attend de pied ferme les petits champions qui oseront le défier. Car lui aussi est un champion ; sans doute même le meilleur. Il a la réputation d'être imbattable. TF1 ne s'y est d'ailleurs pas trompée : elle offre un micro-ordinateur à tous ceux qui parviendront à se défaire de Super-Défi.

Un bon conseil : entraînez-vous encore. Car l'émission risque de durer un bout de temps. Ensuite je vous donne rendez-vous sur TF1. Et alors, à ce moment, soyez en forme. Je l'ai vu à l'œuvre ce crac de Super-Défi, il est coriace. Je décerne d'ores et déjà la médaille du Pac-Man d'or à celui ou à celle qui en viendra à bout !

Spacio Béral



PODIUM

Remise des prix aux champions ATARI à Roland-Garros.

Jeux... Set et Match.

Samedi 4 juin, 15 h 40. Sur le court central de Roland-Garros c'est un tonnerre d'applaudissements. La très élégante Chrissie (Chris Evert-Lloyd) vient en effet de remporter en 2 sets secs la finale des Internationaux de France. Ça c'est côté "court".

A quelques mètres de là, côté "gradins" on s'affaire autour des Ordinateurs de Jeux du stand Atari. A 16 h précises, doivent se tenir les éliminatoires de la quinzaine Roland-Garros (comptant pour le troisième championnat de France Atari / Europe 1 / Paris Match).

15 h 50. Les huit finalistes (4 juniors, 4 seniors) se passent le relai des commandes sans perdre une seconde pour profiter au maximum de leur temps d'entraînement. Eux, ce qui les intéresse avant tout ce n'est pas tant le nombre d'"aces" réussis par Noah contre Lendl que le nombre de missiles ennemis détruits par le canon laser.

Entre 2 matches.

15 h 55. Véronique, l'animatrice de charme du podium Atari sort de la salle des joueurs spécialement équipée de deux Ordinateurs-Maison (400 et 800) et de plusieurs Ordinateurs de Jeux VCS sur lesquels les joueurs, les entraîneurs et les membres de leurs familles ont pu tout à la fois tester leur adresse et se détendre entre deux matches.

"Parmi les programmes de Jeux les plus appréciés des joueurs, citons Centipède, Vanguard, Realsports Tennis (TM) qui donna lieu à des parties mémorables et surtout Super Breakout."

10 minutes pour convaincre...

16 h. Ça y est, le coup d'envoi est donné. Les finalistes ont dix minutes pour se départager : cinq minutes sur Centipède, la cassette du championnat, et cinq minutes sur une cassette tirée au sort en l'occurrence Miss Pac-Man.

Au bout du temps réglementaire, le vainqueur senior, Jérôme Peyron a totalisé 66 867 points.

Chez les juniors, Jean-Michel Petrocev réalisait le score impressionnant de 93 536 points et s'affirmait plus que jamais comme l'un des grands favoris de la finale nationale le 10 septembre au "Palace".

Escale à Arcachon.

Pendant plus de deux mois, du 1er juillet au 5 septembre, le car podium Atari a suivi l'itinéraire de la tournée du Podium Europe N° 1, des Saintes-Maries de la Mer à la ville de Blois.

56 étapes qui étaient autant d'occasions pour tous les Atariens et Atariennes en vacances de se qualifier pour la finale nationale.





C'est sur la façade atlantique, à Arcachon, que nous avons retrouvé Eric Duroux, l'animateur de choc du car podium Atari.

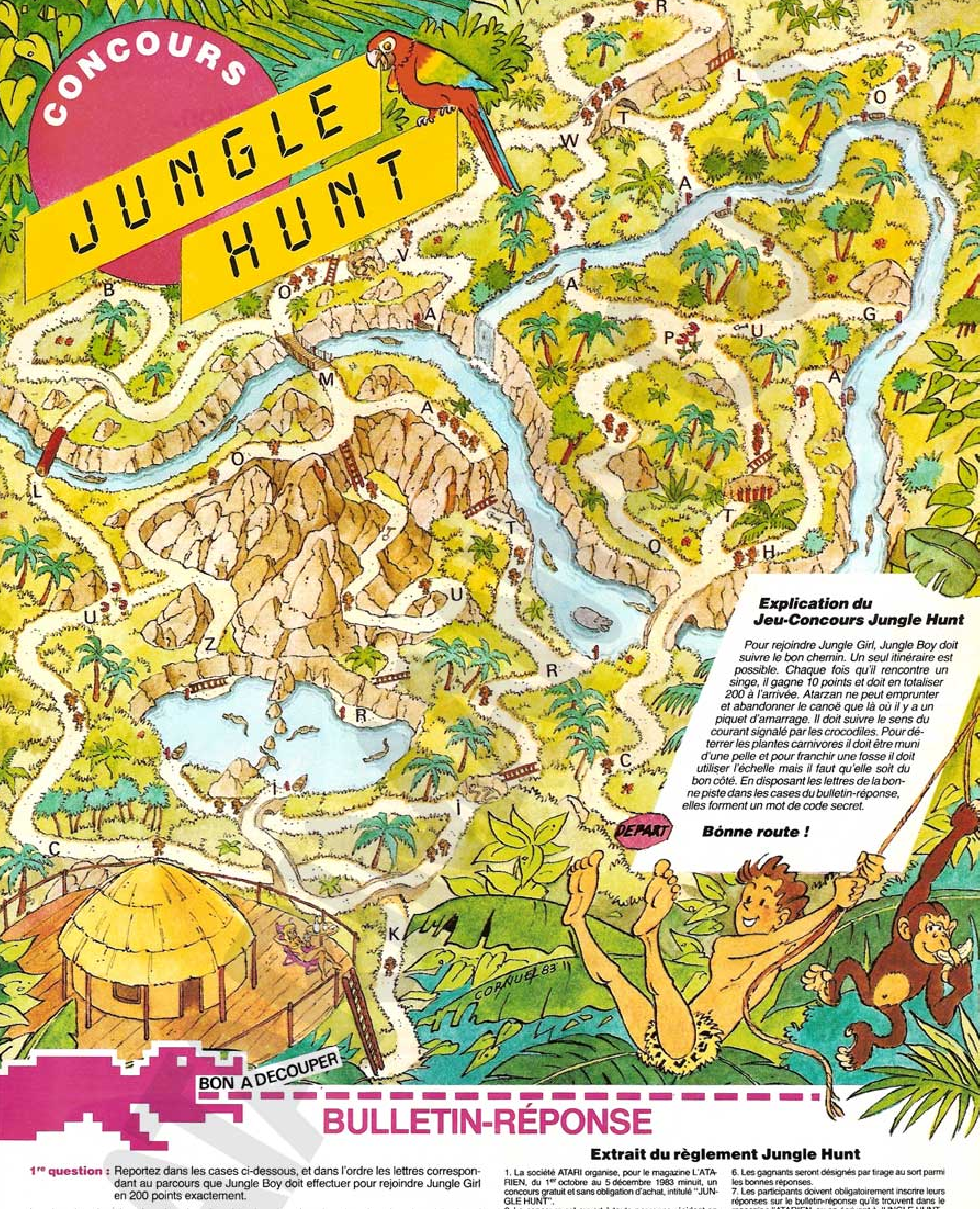
Dès 16 heures, place Peyneau, la camionnette aux couleurs d'Atari aménagée en véritable salon de jeux était littéralement prise d'assaut par les jeunes vacanciers venus tenter leur chance.

"Chaque jour", précise Eric, "j'inscris entre 100 à 150 participants au championnat de France des jeux vidéo Atari. Les conditions de jeu sont identiques à celles des autres manifestations : 5 minutes sur Centipède et 5 minutes sur un programme de jeu tiré au sort.

Pendant deux heures (de 16 h à 18 h), par vague de 4, les participants se relaient aux manettes des 4 Ordinateurs de jeux. Le joueur qui réalise le meilleur score de la journée gagne un tee-shirt, un bandeau, un badge, une casquette ainsi qu'une place pour le spectacle du soir animé par l'imitateur-vedette Thierry Le Luron.

En ce samedi 16 juillet, le meilleur score devait être réalisé par Olivier Vivien d'Angers avec 71 900 points. Une performance remarquable et de très bon augure puisque l'an dernier Vincent Noiret, le champion de France 1982 s'était qualifié sur ce même podium et dans cette même ville d'Arcachon !

Une étape porte-bonheur de la tournée Atari Europe N° 1.



BULLETIN-RÉPONSE

1re question : Reportez dans les cases ci-dessous, et dans l'ordre les lettres correspondant au parcours que Jungle Boy doit effectuer pour rejoindre Jungle Girl en 200 points exactement.

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

2e question : Concerne exclusivement le premier tableau du programme de jeu Jungle Hunt. Combien de lianes le personnage de Jungle Hunt doit-il franchir, sans tomber, pour accéder au 2e tableau ? |__|__|

Nom ____________ Prénom ____________ Date de naissance ____________

Adresse ____________

Code postal |__|__|__|__|__| Ville ____________

N° carte de membre (facultatif) |__|__|__|__|__|__|__|__| Tél. ____________

Extrait du règlement Jungle Hunt

1. La société ATARI organise, pour le magazine L'ATARIEN, du 1er octobre au 5 décembre 1983 minuit, un concours gratuit et sans obligation d'achat, intitulé "JUNGLE HUNT".
2. Le concours est ouvert à toute personne résidant en France Métropolitaine à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices et de leurs familles.
3 - Le concours figure dans le N° 0 du magazine l'ATARIEN, la page sur laquelle il figure pourra être obtenue sur simple demande en écrivant à : JUNGLE HUNT - G. CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES.
4. Pour participer à ce concours, il suffit de répondre aux deux questions posées et d'envoyer le bulletin-réponse avant le 05/12/83 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à : JUNGLE HUNT- G. CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES.
5. Il y a 250 gagnants : du 1er au 5e : 5 cassettes vidéo et 1 place de cinéma - du 6e au 205e : 1 disque - du 206e au 250e : 1 place de cinéma.
6. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.
7. Les participants doivent obligatoirement inscrire leurs réponses sur le bulletin-réponse qu'ils trouvent dans le magazine l'ATARIEN, ou en écrivant à JUNGLE HUNT - G. CAM BP 681 - 95200 SARCELLES.
8. Les bulletins-réponse parvenant raturés, surchargés, illisibles, ou après la date limite de participation, ne seront pas pris en considération.
9. Le règlement complet du concours est déposé chez Maître JAUNATRE, huissier de justice à Paris. Il peut être obtenu à l'adresse suivante : JUNGLE HUNT - G. CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES (joindre une enveloppe pré-adressée pour l'envoi).
10. Tous les frais d'affranchissement sont remboursés sur simple demande.
11. Un même participant ne peut adresser qu'un seul bulletin-réponse. Un seul lot sera offert par famille (même nom, même adresse).

A retourner avant le 05/12/1983 (minuit) à : Jungle Hunt - Club Atari - G.Cam - BP 681 - 95200 Sarcelles



Pôle Position* : l'ivresse de la compétition.

*Pôle Position est une marque déposée. © Namco 1982

Te voici au volant d'une puissante Formule I. Premier défi : les épreuves qualificatives avant la grande course. La "Pôle Position", c'est la première ligne de départ (un gros avantage) pour les pilotes qui ont réussi les meilleurs temps aux essais. Bref, plus tu doubles de voitures pendant les qualifications, mieux tu seras placé au départ de la course finale.

L'image est stupéfiante : des dessins très fins qui défilent à toute vitesse et te mettent vraiment dans le bain ! Et ta Formule I, outre une bonne maniabilité et des freins puissants, possède des accélérations foudroyantes.

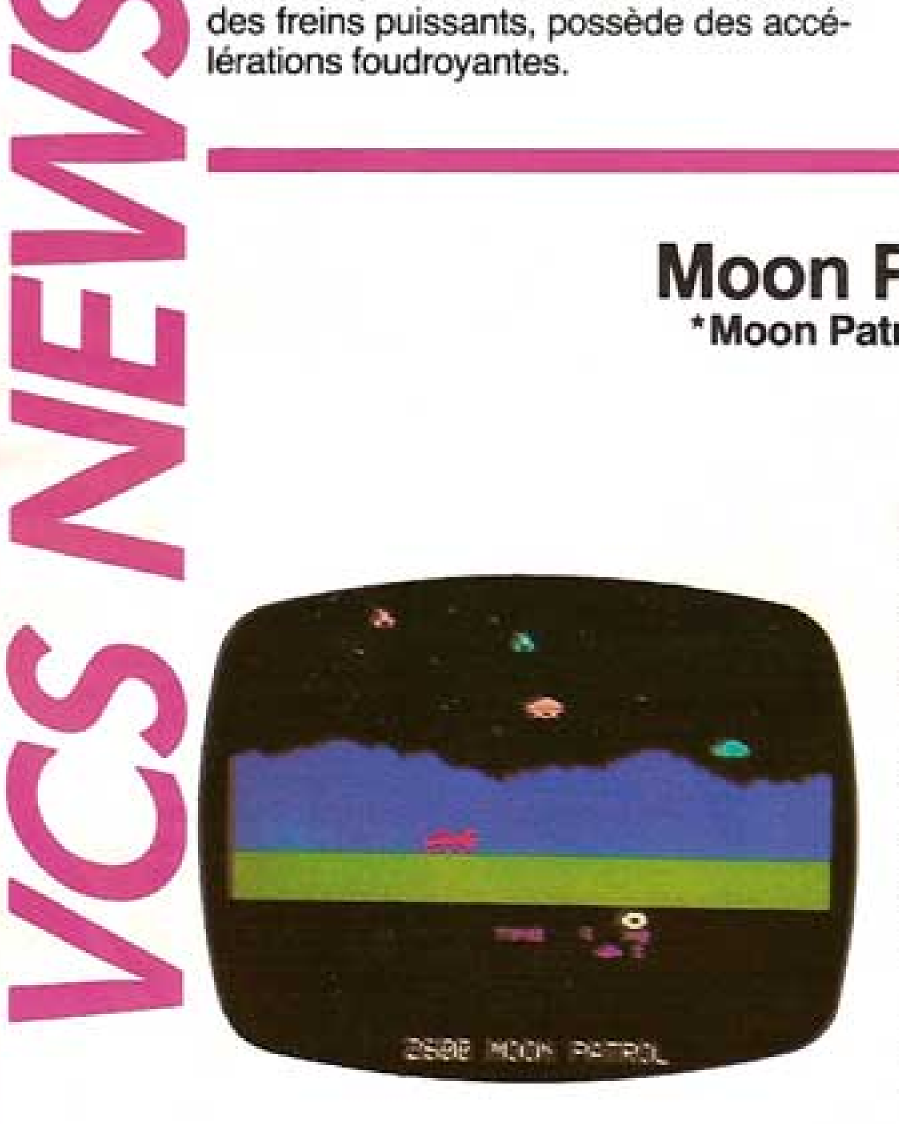
L'accident n'est pas éliminatoire, il fait seulement perdre beaucoup de temps !... Une nouvelle et incroyable dimension dans les courses de voitures vidéo.


2600 POLE POSITION

VCS NEWS

Moon Patrol* : bonds et rebonds.

*Moon Patrol est une marque déposée. © Williams 1982


2600 MOON PATROL

On se souvient encore de l'incroyable voiture lunaire des cosmonautes américains : de grosses roues en boule pour absorber toutes les dénivellations... Avec Moon Patrol, tu conduis cette fameuse jeep lunaire : mais les embûches sont nombreuses. Des rochers qu'il faut désintégrer d'un coup de laser avant de les percuter, des trous énormes qu'il faut sauter, et, pire, des nuées d'Ovni qui bombardent la jeep et creusent parfois des ravins presque sous ses roues !

La route est longue : six tronçons de difficulté croissante, que tu explores en roulant de gauche à droite (l'écran défile au fur et à mesure, avec fond de montagnes lunaires en guise de décor !). Un jeu qui réclame vraiment beaucoup de sang-froid. Très original.

Dig-Dug* : un chercheur d'or plutôt gonflé !

*Dig-Dug est la propriété de Namco, Ltd.

L'or, hélas, est sous la terre : comment aller le chercher autrement qu'en creusant des galeries ? Mais le monde souterrain de Dig-Dug est peuplé d'êtres inquiétants : les Pookah, mi-taupes, mi-ballons, qui vous poursuivront inlassablement, en profitant de vos galeries pour accélérer et vous coincer ; les Fygars, des dragons qui crachent le feu bien sûr. Votre arme : une sorte de grande pompe à vélo qui permet de gonfler toutes ces bestioles jusqu'à l'éclatement ! Plus subtil : en creusant vos galeries sous certains rochers, vous pourrez les faire tomber sur la tête de vos poursuivants : une manœuvre très délicate, mais qui rapporte beaucoup de points !

Un excellent jeu de labyrinthe, unique en son genre, puisque vous creusez vous-même vos propres couloirs. Une liberté dont on ne se lasse pas.





Battle Zone* : vision périphérique.

*Battle Zone est une marque déposée d'Atari Inc.

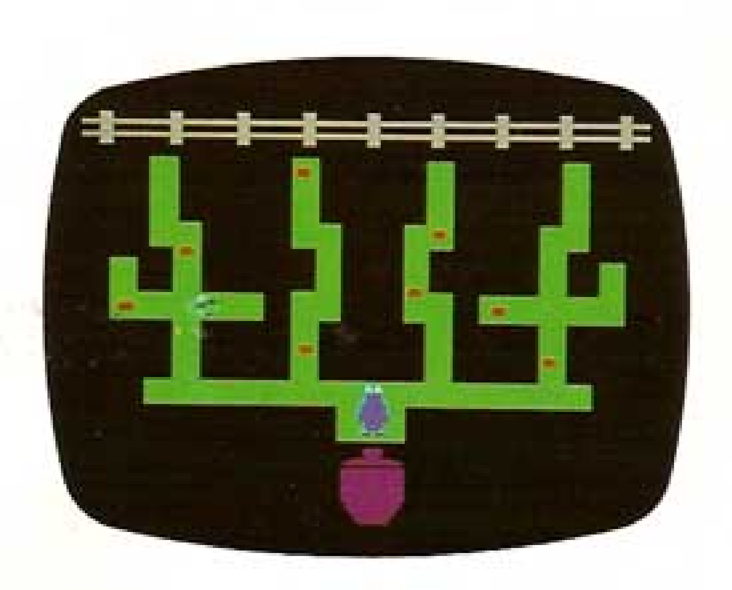
La sensation est déjà extraordinaire dès qu'on voit l'écran : les chenilles énormes d'un char devant une vaste étendue désertique, coupée par des montagnes à l'horizon, dans un festival de couleurs dégradées. C'est là le champ de bataille. Une plaine immense dans laquelle l'ennemi va tenter de te cerner. Ton char dispose heureusement d'un radar périphérique (en haut de l'écran), qui te permet d'être informé de ce qui se passe en permanence tout autour de toi, même dans ton dos ! Bien sûr, le char avance, tourne, recule, et peut tirer – c'est même fortement conseillé ! Il faut donc savoir bien viser, mais aussi esquiver les coups en se plaçant bien, et en évaluant toujours, grâce au radar, sa position. Un exercice d'orientation redoutable, pour un combat très tactique.



VCS NEWS

Cookie Monster Munch* : gâteaux à volonté !

*Cookie Monster Munch est une marque déposée au Children's Computer Workshop Inc.



Tout le monde connaît le Cookie Monster des Muppets : un gentil monstre affamé de gâteaux. A toi de le nourrir, maintenant : ce n'est pas si difficile, puisqu'il suffit d'aller chercher ces gâteaux dans de petits chemins qui partent du bas de l'écran. Tu déplaces ton personnage le plus vite possible (il court très bien d'ailleurs) et tu ramènes les biscuits dans une grosse marmite.

Plus il y a de biscuits, plus tu marques de points ! Et plus le Cookie Monster est content... (se joue avec les Kids'Controllers, pour enfants de 4 à 7 ans).

série CCW

Sorcerer's Apprentice* : que d'eau, que d'eau !

*Sorcerer's Apprentice est une marque déposée. © Walt Disney Productions 1983.



Première cassette où les personnages de Walt Disney font leur apparition chez Atari. Et, bien sûr, le plus célèbre d'entre eux, Mickey, dans une scène fantastique du film qui l'a rendu célèbre ! Après des manipulations magiques qui lui ont échappé, Mickey se retrouve pris sous des déluges d'eau. Deux solutions et deux écrans pour résoudre le problème : sur une première image, Mickey peut arrêter des étoiles filantes qui tombent vers lui. Un bon moyen de gagner beaucoup de points ! Mais il faut aussi s'occuper de l'eau qui monte à la cave, et stopper l'armée des balais et des seaux avant que tout ne soit inondé (fin de la partie). Bref, il faut vraiment faire courir Mickey d'un écran à l'autre ! Affolant, d'autant que l'eau monte très vite...

Une cassette originale qui réunit deux jeux pour en faire un seul. Le graphisme et les effets sonores sont étonnants.

série 



Alpha Beam* : espace et vocabulaire.

*Alpha Beam est une marque déposée au Children's Computer Workshop Inc.

Ernie est bien ennuyé : son vaisseau spatial n'a presque plus de carburant. Seul moyen d'empêcher la panne : récupérer dans l'espace de précieuses lettres qui rempliront les réservoirs ! Tu sors donc du vaisseau d'Ernie avec une soucoupe rouge pour aller ramasser ces lettres ; mais attention, il ne faut prendre que les lettres qui correspondent à celles qui sont marquées sur la coque du vaisseau, sinon cela ne sert à rien ! Et parfois, les lettres tombent bien vite : il faut avoir le coup d'œil !

12 jeux différents dans cette cassette, du plus facile au plus délicat ; certains permettent de jouer à deux, en collaboration pour sauver le pauvre Ernie. (se joue avec les Kids'Controllers, pour enfants de 4 à 7 ans).



série CCW

VCS NEWS

Joust : vous allez y laisser des plumes !

"Joust est une marque déposée. © de Williams Electronics Inc. 1982.



Une cassette qui vous fait pénétrer dans un monde étrange et farfelu... mais aussi dangereux ! Vous voici confronté aux Busardiers, de redoutables chevaliers montés sur des buses... comme vous ! Et il n'est pas si facile de voler, quand il faut d'abord toujours battre des ailes (avec le bouton rouge), éviter les obstacles (des plates-formes), combattre les Busardiers (en les touchant en volant juste AU-DESSUS d'eux !) et en assommant d'affreux ptérodactyles... Pire : la buse d'un chevalier battu laisse tomber un œuf de dépit. A vous de le rattraper au plus vite, ou il deviendra un nouveau Busardier, encore plus redoutable !

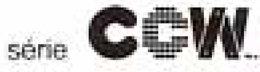
Un jeu très original, grisant et difficile. A savourer.

Big Bird's Egg Catch* : omelette interdite !

*Big Bird's Egg Catch est une marque déposée du Children's Computer Workshop, Inc.

Un concours étrange mais assurément amusant : qui rattrapera le plus d'œufs sans trop en casser ? Big Bird se lance à corps perdu dans la compétition, et se place sous quatre tubes : c'est par là que vont tomber les œufs. A toi de voir à temps par quel tube tombe un œuf, et à déplacer Big Bird pour aller l'attraper ! Plus la partie dure, plus les œufs tombent vite ; si tu en casses 10, la partie est finie...

On peut jouer seul ou à deux, en concurrence, en essayant de marquer le plus de points. Un sacré exercice d'adresse ! (se joue avec les Kids'Controllers, pour enfants de 4 à 7 ans).







Jungle Hunt* : Gare aux crocos !

*Jungle Hunt est une marque déposée. © Taïto America Corporation 1982.

On a beau connaître la jungle comme sa poche, elle est toujours pleine de dangers, même pour Safari Man !... Surtout quand une terrible tribu de cannibales s'est emparée de votre amie...

Il te faut donc guider Safari Man jusqu'à la case du Grand Sorcier : en sautant de liane en liane d'abord, puis en traversant des rivières infestées de crocodiles (tu peux les tuer d'un coup de couteau rapide, mais la moindre hésitation est fatale !), et en évitant des rocs de différentes tailles qui déboulent d'un volcan... Enfin, les cannibales : il faut sauter par dessus leur tête, mais leurs déplacements aléatoires rendent cette acrobatie très difficile...



Plus la mission a été accomplie rapidement, plus le bonus est important. Et, une fois la jeune femme délivrée, il ne reste plus qu'à recommencer au départ !

Un classique, avec de très belles animations, et un graphisme qui projette tout droit le joueur au cœur de la jungle...

Kangaroo* : tout dans le punch !

*Kangaroo est fabriqué sous licence de Sun Electronics Corporation.

Le bébé de Madame Kangaroo est tout en haut d'un méli-mélo d'arbres, d'échelles. Une escalade délicate pour aller le sauver, d'autant qu'une bande de singes lance des fruits sur la pauvre mère pour la faire tomber ! Mais Madame Kangaroo n'est pas sans défense : elle peut sauter au-dessus des projectiles (manette vers le haut), se baisser pour les éviter (manette vers le bas), et mieux, aller boxer les vilains singes (de près, avec le bouton rouge).

Pendant son escalade, elle peut aussi ramasser de gros fruits qui lui donnent des forces (important bonus). Et en faisant sonner une cloche au sommet de l'écran, elle en fait réapparaître de nouveaux !

Trois écrans et trois parcours différents : impressionnant et passionnant ! Et Madame Kangaroo est si mignonne qu'il serait bien dommage de ne pas lui rendre son petit !



"Atari trucs"

Galaxian

Quand les Galaxians descendent vers vous, vous avez deux solutions : le tir ou l'esquive. L'esquive n'est pas une vraie solution : ne l'utilisez que pour survivre. En effet, vous ne faites jamais que retarder l'échéance, et vous risquez fort, à la longue, d'être totalement envahi ! Le tir est difficile : si vous ratez votre première tentative, ne désespérez pas. Il est très bon de tirer à bout portant, car les Galaxians tirent très peu quand ils arrivent vers le bas de l'écran...

La tactique qui consiste à s'abriter aux deux bouts de l'écran peut être efficace jusqu'au tableau 5 ou 6. Après, c'est la mort assurée !

Essayez de prendre le rythme de déplacement des Galaxians du haut de l'écran, et suivez-le résolument à l'aide de petites pichenettes sur votre joystick. Difficile, mais extraordinaire avec un peu d'entraînement !

Jungle Hunt

Premier écran, les lianes : pour bien sauter, profitez du déplacement horizontal de l'écran. Comme dans le jeu de café, votre vol est ainsi raccourci. Bref, n'attendez pas et foncez !

Deuxième écran, les crocodiles : tuez-les en remontant d'un petit coup sec sous leur ventre. Evitez autant que possible le combat de face.

Troisième écran : les rocs. Avancez-vous jusqu'au milieu de l'écran, au maximum. Vous pourrez ainsi profiter de votre vitesse pour sauter les petits rocs, tandis que vous pourrez reculer pour bien vous placer sous les gros rochers...

Quatrième écran : les cannibales. Tout le truc est de bien prendre son élan, et de pousser très vite la manette vers le haut en diagonale, vers la gauche de l'écran. Dès que vous avez passé un cannibale, ne bougez surtout plus et attendez le suivant.

Atari scores

Voici quelques scores pour vous permettre d'évaluer vos performances.

Jungle Hunt (en 9 minutes)	17 500 points
Battle Zone (en 12 minutes)	83 200 points
Centipède (5 minutes)	6 700 points
Kangaroo (15 minutes)	10 350 points

Tenez-nous au courant de vos exploits... Nous publierons vos meilleurs scores, et vous entrerez au Panthéon des Champions Atari !

Les Atarois du tennis.

Guillaume Marx, champion de France Benjamin de Tennis.

Il y en a qui sont champions de France sur Centipède, d'autres qui le sont sur terre battue. Question d'affinité sans doute. Mais, dans un cas comme dans l'autre, l'objectif est identique : se montrer le plus fort et être animé jusqu'à la fin par une farouche rage de vaincre. Le moins qu'on puisse dire est qu'à 11 ans Guillaume Marx affiche déjà un solide tempérament de "battant".

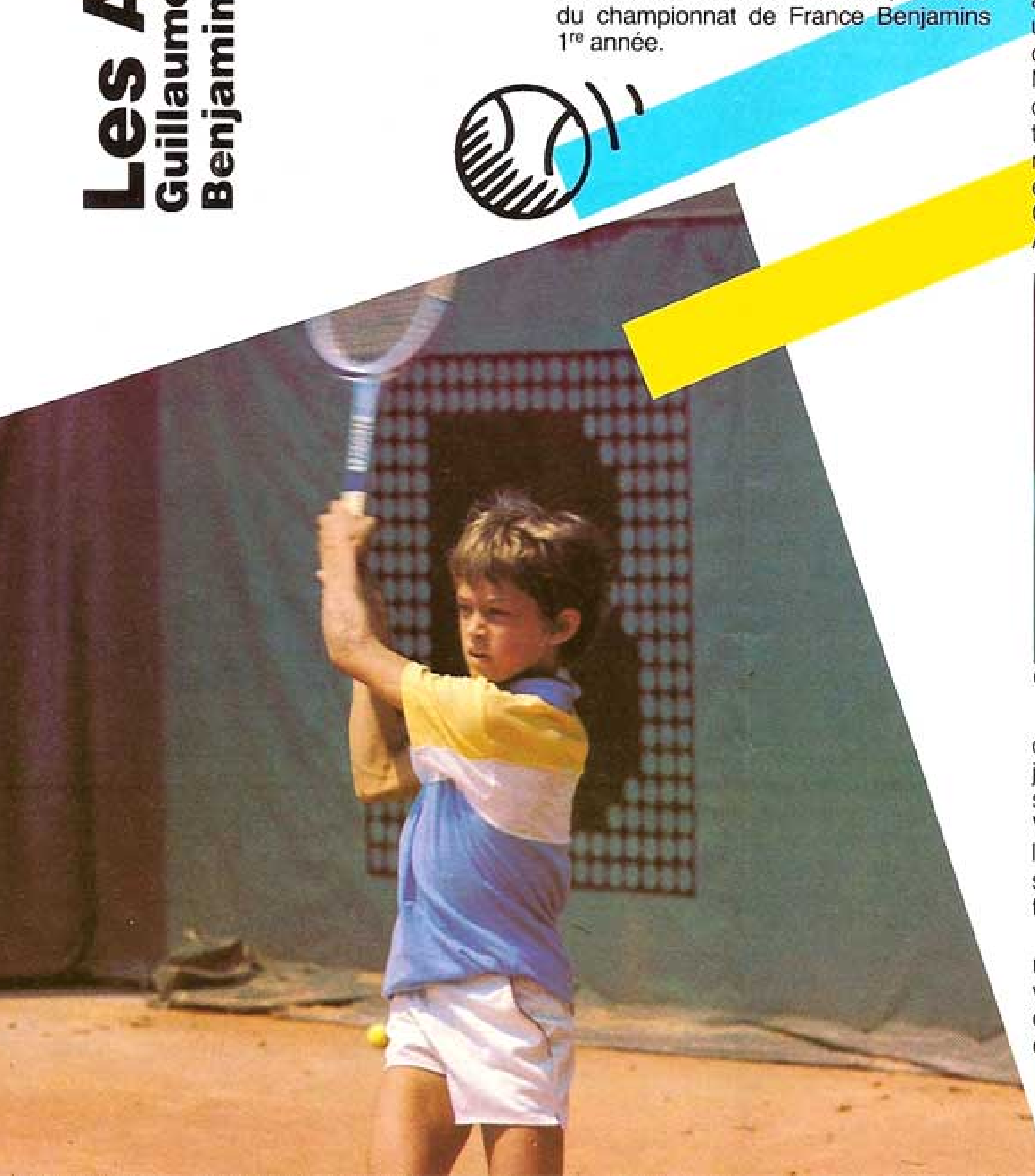
S'il avait simplement dû compter sur ses 34 kilos de muscles, probable qu'il se serait incliné. Non, son arme à lui elle est psychologique, mentale. Pour se motiver lors des points difficiles, il se parle, s'encourage de la voix.

Un "battant" sur terre battue.

Et croyez moi de la volonté et de l'obstination il lui en a fallu ce lundi 11 juillet à Roland-Garros pour venir à bout de son rival et ami Fabrice Santoro, en finale du championnat de France Benjamins 1re année.

Un duel qui ne dura pas moins d'une heure et demie sous une chaleur caniculaire. Certes il y eut bien des instants de découragement, notamment lorsqu'après avoir empoché le 1er set 6-4, Guillaume vit son adversaire revenir à 4 partout dans la seconde manche. Mais notre champion d'1,51 m sut se ressaisir à temps et remporta brillamment les 2 derniers jeux grâce à plusieurs accélérations foudroyantes du fond du court.

Une victoire que Guillaume met avant tout sur le compte de son assiduité à l'entraînement : "Je passe en moyenne une dizaine d'heures par semaine sur les courts du Tennis Club Illberg, près de Mulhouse", dit-il avec une pointe d'accent alsacien. Mais Guillaume n'en déteste pas pour autant les autres cours scolaires cette fois-ci ; la preuve il passe en 5e et qui plus est avec un an d'avance ! Comme quoi on peut être tout à la fois un Ataroi de tennis et un fort en thème !





Guillaume Marx

Et ce n'est pas tout. Entre 2 courts de tennis, entre 2 cours de classe notre jeune espoir national ne dédaigne pas de s'installer devant un Ordinateur de Jeux Vidéo Atari. Sa cassette préférée ? Vous l'avez deviné : Real Sports Tennis (TM) bien sûr. "Là, les points sont presque plus difficiles à gagner" avoue-t-il en riant !

Une chose est sûre en tout cas : mieux vaut encore rencontrer ce jeune virtuose du lift devant un court miniature que sur un court grandeur nature ! Parole d'Atarien.

Nom : Grenier
Prénom : Stéphane
Age : 15 ans
Taille : 1,85 m
Sport pratiqué : tennis
Signe particulier : gaucher

Jusque là, rien de bien extraordinaire.

Pourtant, Stéphane n'est pas un adolescent comme les autres.



C'est à 6 ans en effet qu'il touche sa première raquette et à 10 qu'il obtient son premier classement.

Aujourd'hui, tête de série N° 1 de sa catégorie (cadet 1re année), il peut être considéré à juste titre comme l'un des plus solides espoirs du tennis français des annés 85-90. Mais en attendant de déboulonner les Noah, Leconte et autres Tulasne, notre champion en herbe se transforme en véritable glouton de la terre battue, passant en moyenne six heures par jour sur un court de tennis. Qui dit mieux ?

Lucide et ambitieux.

C'est à l'occasion de la raquette d'Or à St-Malo qui s'est déroulée du 10 au 12 juin dernier, que j'ai eu la chance de rencontrer Stéphane. Avec ses 1,85 m, sa musculature d'athlète et son regard sombre, il m'a tout de suite fait penser à Ivan Lendl. Même allure, même jeu, même visage impassible que le tchécoslovaque, avec peut-être quand même l'arrogance en moins et la sympathie en plus.



La famille GRENIER au grand complet.

Tout sacrifier pour le tennis ? Il est d'accord. Mais dans ce cas, les résultats doivent suivre. C'est pourquoi il s'est déjà fixé des objectifs à la mesure de ses ambitions : être dans les trois premiers joueurs français et les quarante premiers mondiaux.

En cinq ans, il faut bien reconnaître que sa progression a été plus que spectaculaire : classé 30/1 à 10 ans, il sera successivement 30 à 11 ans, 15/5 à 12 ans, 15/3 à 13 ans, 4/6 à 14 ans, et espère devenir négatif l'année de ses 15 ans.

Il est vrai qu'à son âge, Thierry Tulasne, le cadet première année le mieux classé de sa génération, n'avait pas fait mieux ; alors tous les espoirs sont permis...

La tête et les jambes.

D'autant plus qu'il y a 2 ans Stéphane, breton d'origine, a quitté le sport étude de Poitiers pour venir suivre les cours de l'INSEP (Institut National Supérieur d'Education Physique) de Vincennes qui regroupe les meilleurs espoirs français dans de nombreuses disciplines sportives. Une pépinière de champions en culotte courte, quoi. "Cette année en section tennis, nous serons une quinzaine, de minime à junior, filles et garçons mélangés", explique Stéphane. "Notre emploi du temps nous permet de pratiquer à fond notre sport préféré sans pour autant abandonner les études. En ce qui me concerne, je rentre en 1re A et j'ai choisi de suivre mes cours par correspondance : le matin de 8 h à 9 h et le soir de 18 h à 19 h".

Le reste du temps se partage entre l'entrainement du tennis sous la direction de Jean-Claude Macias (5 heures) et l'éducation physique (1 heure)".

De père en fils.

Mais une fois par mois et pendant les vacances, il retourne à Vannes pour se replonger dans l'ambiance familiale. Et chez les Grenier, le tennis c'est une affaire de famille qui se transmet de père en fils et de mère en fille. Jugez plutôt : papa est professeur de tennis et devrait "monter" cette année à 4/6. A 40 ans il risque donc d'égaler le classement de son fils de 15 ans. Pas mal, non ? Quant à maman, classée 15/3, elle n'a pas pu grand chose contre l'irrésistible ascension de Chrystelle, 13 ans, 15/1, sœur cadette de Stéphane et qui s'est payée le luxe de se qualifier pour le championnat de France minime !

Bientôt, pour connaître son rang au classement de l'Association des Tennismen Professionnels ou encore calculer ses gains de l'année, peut-être suffira-t-il à Stéphane d'interroger la banque de données Atari ATP sur l'Ordinateur-Maison Atari 800 pour voir son nom s'afficher sur l'écran suivi de son poids en dollars.



Stéphane Grenier lors de la Raquette d'Or à St-Malo : la détente entre 2 matchs sur un Ordinateur de Jeu ATARI.

Bientôt, lorsqu'il sera devenu N° 1 français, c'est avec émotion qu'il se souviendra de ses premiers pas sur un court de tennis et de ses premiers coups de raquette :

C'était en Afrique, il avait 6 ans et son père, alors moniteur de sport, décida de le mettre pour la première fois à l'épreuve des balles de tennis.

Un baptême semble-t-il que Stéphane n'est pas prêt d'oublier. Et pour cause : il avait la jambe dans le plâtre !!!

C O M M E N T S' E

L'ordinateur : le prof à la maison !

Elisa et Samuel sont voisins. Leurs grands jeux, leurs moments de complicité, ils les passent tous deux après l'école, devant un Ordinateur-Maison Atari.

Mais à quoi jouent-ils donc ? Pas à Phoenix, ni à Pac-Man, non, ils jouent... à l'orthographe et au calcul !...

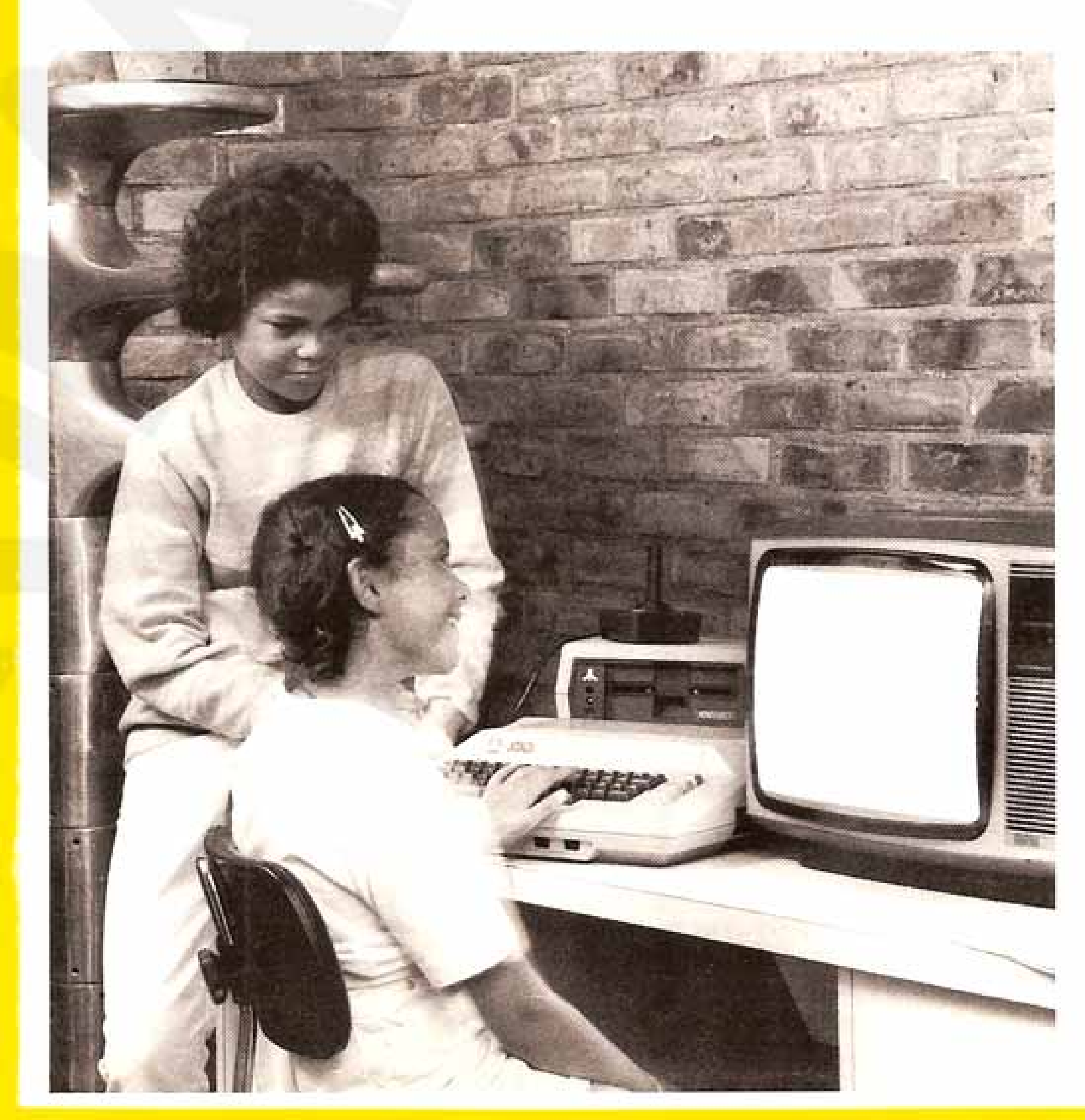
Il faut dire que par rapport à l'école, ces nouveaux programmes de calcul, d'orthographe ou d'anglais sont vraiment géniaux ! Hatier les a conçus en liaison avec Atari pour te faire travailler en t'amusant.

Pour le calcul, par exemple, tu apprendras à faire toutes les opérations (soustraction, addition, multiplication, division) mais tu découvriras aussi que la géométrie est un jeu super. Tu apprendras à utiliser ta mémoire, car il te faudra retenir les parcours logiques qui s'inscriront au cours du jeu sur l'écran.

Le niveau de difficulté du programme de calcul varie de 1 à 4, selon la vitesse et la facilité des opérations. A toi de choisir ta force.

Prêt ?... on démarre !

Le dialogue s'engage avec l'ordinateur.



N S E R V I R ?

Quel est ton prénom ?

Elisa jouera la première. Elle tape son prénom sur le clavier.

Très bien Elisa, veux-tu la règle du jeu ?

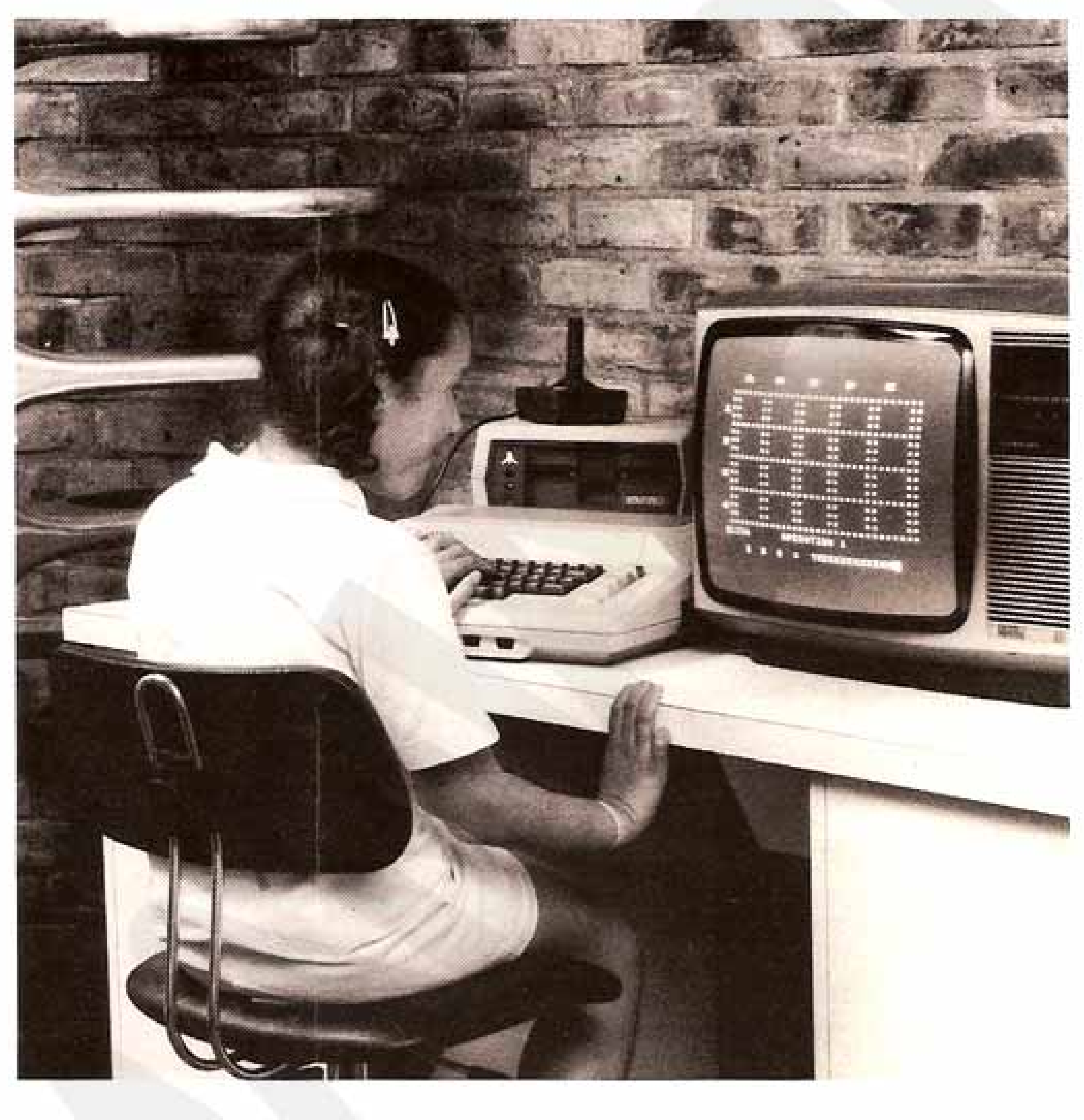
Oui.

Je vais te proposer plusieurs opérations ; mais quel niveau choisis-tu ?

Sans hésiter Elisa choisit le niveau 2. Aussitôt, une première soustraction apparaît.
50 – 40 =
Rien de bien difficile pour Samuel qui rigole. Elisa tape le chiffre 10 et aussitôt l'ordinateur lui répond :

Super ! Tu as gagné 20 points !

L'écran s'efface pour laisser la place à une grille, un peu comme une grille de mots croisés ou de bataille navale. A l'horizontale se trouvent des lettres et sur la ligne verticale des chiffres. Il s'agit de trouver les coordonnées.
Samuel frappe une touche du clavier, ce qui fait clignoter une case sur l'écran.
Il faut vite la repérer et surtout s'en souvenir au cours du jeu. Attention regarde bien !
E5 hurlent Samuel et Elisa. Aussitôt ils tapent ce résultat sur le clavier. La réponse ne se fait pas attendre :



Bravo. Tu trouves comme moi !

Une autre opération apparaît. Cette fois il s'agit d'une addition.
70 + 20 =
Elisa sèche. Elle risque timidement un 99. Samuel voulait l'aider mais l'ordinateur l'a devancé.

Non Elisa, recommence.

Patiemment, il reprend l'opération en la décomposant. Il demande d'abord le chiffre des unités puis le chiffre des dizaines.
Mais oui, bien sûr, 70 + 20 = 90. D'ailleurs, tu l'avais déjà trouvé ! Le score d'Elisa remonte. La grille apparaît de nouveau. Mais Elisa troublée se trompe de case.

Dommage, la bonne case n'était pas D3 mais D2.

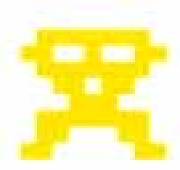
Heureusement tout n'est pas perdu ! Le programme lui laisse une seconde chance. Aidée de Samuel, elle repère la nouvelle case et inscrit une bonne réponse. Avant d'attaquer une autre opération, Elisa reprend son souffle. Samuel l'encourage : "Allez, continue, tu vas gagner, et puis tu verras, tu seras une championne en classe ! Regarde celle-là, elle est facile".
60 + 40 =
100, bien sûr, s'écrie Elisa !

Super. C'est une bonne réponse Elisa !

80 points pour Elisa, génial, non ?
C'est sûr, Elisa, tu deviendras une championne en calcul. Et bien d'autres programmes t'attendent chez Atari : orthographe, anglais...
Samuel se risque à l'orthographe. Les mots défilent sur l'écran. Certains sont bien orthographiés, d'autres – les traitres – ont des fautes. Ces ennemis doivent être détruits avec des missiles. Mais attention ! Si tu te trompes, si tu tires sur un "bon", tu perds 20 points. Même sanction si tu ne reconnais pas le mauvais mot.
Difficile ! Tout va très vite !

Rat ... Maison ... Courrir ...

Samuel vise ce dernier mot. Touché ! Un éclair sur l'écran. 20 points ! Bravo Samuel !
Et si on jouait à l'anglais maintenant ? C'est un jeu passionnant.
Non seulement, tu apprends à vraiment bien parler, mais en plus tu découvres l'Angleterre ; la façon de vivre, les habitudes de ce pays.
Un exemple : tes points, ce ne seront pas des chiffres... mais des tasses de thé !
Et puis le graphisme, le dessin si tu préfères est vraiment très original.
Mais je ne t'en dis pas trop...
Rendez-vous dans quelques temps avec ces nouveaux programmes car pour le moment, ils appartiennent encore au monde de la science-fiction. Pourtant ils sont déjà baptisés : on les appelle "EAO" : Enseignement Assisté par Ordinateur. Mais tu verras, ils n'ont vraiment rien à voir avec la classe. Ce sont des jeux extra...
Fou-rires, suspens... je te promets de grandes parties et qui ne t'empêcheront certainement pas de devenir un champion en classe !... Bien au contraire.



PUNTA CANA

Quand les ordinateurs bronzent...

L'été a permis à l'équipe Atari-Club Méditerranée de frapper un grand coup dans le domaine de l'innovation : la création de la première université informatique familiale.

Punta Cana, paradis des Caraïbes. Soleil, sable doré et computers au rendez-vous. But avoué : donner l'occasion aux vacanciers de se familiariser avec les extraordinaires possibilités qu'offre aujourd'hui l'informatique.

Trois années se sont écoulées depuis le premier essai à Kamarina, en Sicile. Trois années où, entre temps, Atariens et Méditerranéens se sont alliés afin de naviguer dans le même aéronef. Depuis, cet été, du 2 juin au 10 septembre, des milliers de vacanciers se sont succédés sur les claviers des Ordinateurs - Maison Atari 400, 800 et 1200.



De la touche au poisson

Mais je te sens frémir. "Les vacances, c'est fait pour se détendre, s'amuser, pas pour se torturer les méninges". Tu as raison ; mais si d'un seul coup, ton compagnon durant toute l'année te permettait de gagner du temps en vacances et mieux encore de te distraire au maximum. Ecoute, après deux heures de plongée sous-marine, tu sors de l'eau, agacé : "Quel était le nom de cet étrange poisson effilé, rouge vif, dont les écailles ressemblaient à des aiguilles ?". Je peux t'assurer que ce n'est certainement pas moi qui répondrai à cette délicate question. En revanche, précipites-toi vers l'Atari 800 réputé dans le village pour avoir stocké dans son impressionnante mémoire informatique l'encyclopédie complète de la faune aquatique. En quelques secondes apparaît sur l'écran le nom du poisson qui, il n'y a pas dix minutes, évoluait à tes côtés au-dessus des algues et des pierres marines.

Etonnant, non ? Le village de Punta Cana n'est d'ailleurs plus à un exploit près puisqu'il dispose de 57 ordinateurs, tous reliés à une activité différente.



L'informatique et la détente.

Du vaisseau cosmique à la recette de la confiture d'airelles

Imagine un village de vacances où, tout en continuant de pratiquer tes loisirs préférés, tu peux t'adonner aux langages Basic et Pilot, étudier les biorythmes, t'initier aux échecs ou au fonctionnement d'une centrale nucléaire. Comment, tes parents se tracassent pour leurs comptes ? Sois gentil, dis-leur de programmer la gestion du budget familial, ils y verront plus clair. Sans compter que l'université Atari-Club Méditerranée peut garder en mémoire les redoutables scores que tu réalises dans "La Caverne de Mars" ; les 11 villages du Club disposant en effet de tous les programmes de jeux ATARI.

11 villages informatiques en 1983. Dans deux ou trois ans, 45 environ aux quatre coins de la planète.

Aussi, M. Schemla, l'un des premiers créateurs de l'université, aime conclure : "Atariens et Méditerranéens continueront à prouver que l'homme ne doit jamais être l'esclave de la machine. L'ordinateur peut devenir un outil privilégié, synonyme de détente et de loisirs augurant, espérons-le, une nouvelle manière de vivre sur Terre..."



Crédit photographique :
Club Méditerranée.



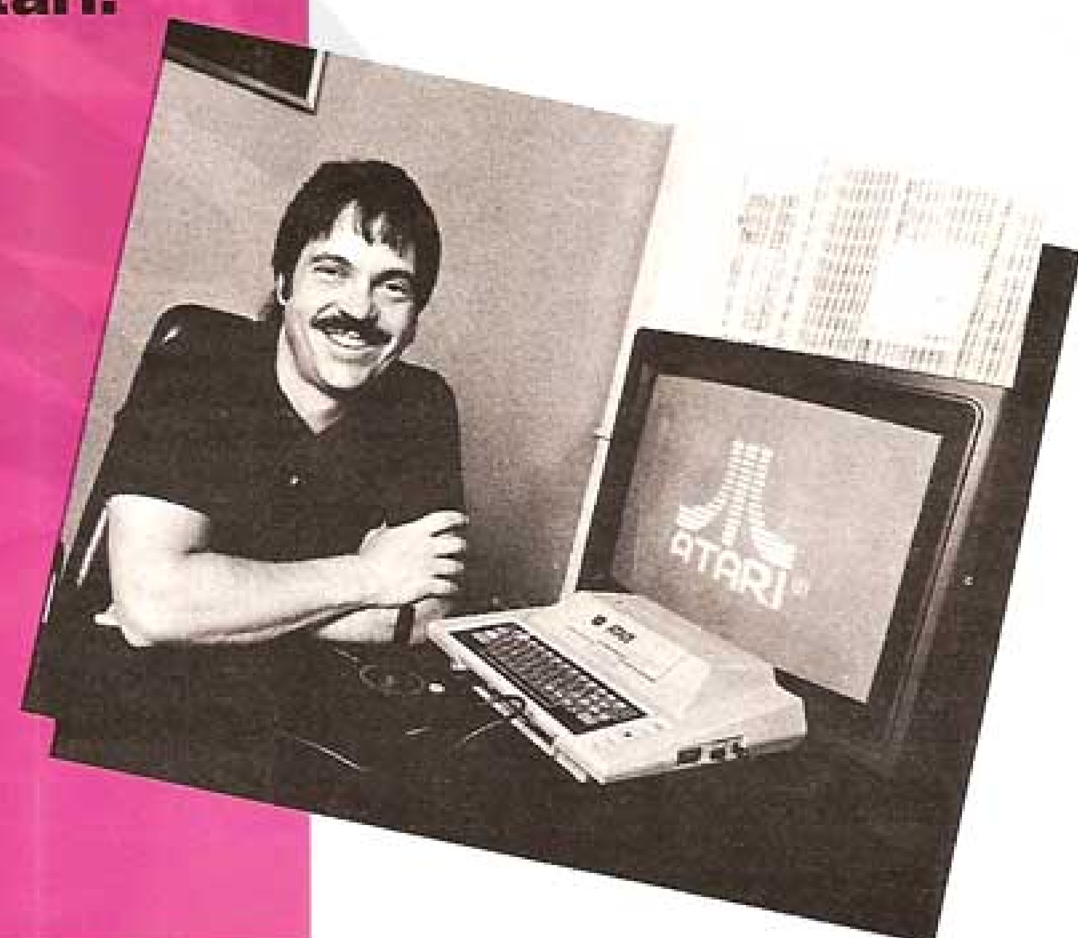
Spacio Béral

Eureka

INTERVIEW

Alan Kay : Prévoir l'informatique de l'an 2000.

Alan Kay est à la tête du service de recherche d'Atari... C'est dire qu'à 42 ans, c'est un des grands "décideurs" de la firme internationale. Il est venu à Paris il y a quelques mois donner une série de conférences et d'entretiens sur l'avenir et les orientations essentielles de l'informatique domestique, et par là-même d'Atari.



Alan Kay a d'abord insisté sur la nécessité de prévoir et donc de créer l'avenir. "Il faut au moins 10 ans pour qu'une idée réalisée en laboratoire puisse devenir un produit grand-public. Le premier jeu vidéo fut inventé par des étudiants du MIT au début des années 60, et le premier jeu d'arcades n'apparut qu'en 70... Le premier ordinateur personnel est apparu en 65, et sa version grand-public en 75. Voilà pourquoi nous privilégions tant la recherche qui doit nous permettre de prévoir et de créer les produits informatiques de l'an 2000 !"

Paralèllement, Alan Kay ne s'abrite pas derrière des murailles technologiques : "la forme de l'ordinateur va changer. Il va s'insérer dans tous les fils qui existent dans la maison. Il s'insérera pleinement dans notre vie quotidienne comme les stylos, les montres, ou le téléphone.
C'est-à-dire qu'il ne sera plus considéré, comme il l'est aujourd'hui, comme un produit vidéo-technologique. L'ordinateur sera aussi quotidien que la voiture, et aussi simple d'utilisation : qu'on n'ait pas à regarder dans le moteur, mais juste à tourner une clef de contact..."

Restent les jeux vidéo dont certains, les moins passionnés sans doute, pensent que c'est une mode. "Pour ma part,



je ne le crois pas du tout", répond Alan Kay. "La mode aurait déjà été dépassée, si ces jeux ne répondaient à un très grand besoin chez nous : la sensation très forte de pouvoir contrôler quelque chose, de nous servir de notre imagination pour agir et créer. Le jeu vidéo a aussi une fonction d'APPRENTISSAGE, je ne dis pas d'éducation : c'est-à-dire une façon d'enseigner les choses par la pratique et l'imprégnation en douceur, sans laisser la concentration faiblir."

Autre objection classique : devant leur ordinateur, les individus risquent de s'isoler. "Au contraire ! Par lui-même, l'informatique est un acte social qui entraîne partage, échanges, discussions. C'est comme un sport ou un jeu : on peut le pratiquer tout seul, mais c'est tellement plus drôle à plusieurs !"

Des conceptions aussi vivifiantes que futuristes sur nos prochains plaisirs informatiques !.

ATARI SUPER-STAR A CHICAGO

Impossible d'approcher. C'était la folie. Le stand Atari avait beau être presque deux fois plus grand que celui de l'an dernier, il était encore trop petit. Pris d'assaut par tous les revendeurs américains venus remplir leurs hottes de Noël et une meute de jeunes américains de 10 à 15 ans, qui avaient réussi à s'infiltrer dans le salon après une longue attente.

Les jeux vidéo et les ordinateurs domestiques furent les vedettes de ce Consumer Electronics Show de Chicago, la plus grande foire électronique du monde. Si grande, que cette année, je n'ai même pas pu en faire le tour en quatre jours !

Environ 15 terrains de football qu'il faut passer au peigne fin pour découvrir les merveilles de l'électronique : télévisions bracelet, mini-magnétoscopes, caméras vidéo pour filmer la nuit, téléprojecteurs, disques compacts, téléphones à mémoire et surtout une avalanche de nouveaux jeux vidéo et d'ordinateurs. Imagine un peu le succès que pourrait avoir une telle fête en France...





Atari 600 XL: la nouvelle génération des micros Atari. Tout ce dont vous pouvez rêver.

Parmi les milliers d'exposants, Atari, avec son stand immense aux couleurs argentées, se taillait la part du lion. Pour la première fois, le leader des jeux vidéo exposait 28 nouveaux programmes de jeux dont 13 grands succès d'arcade.

Avec des vedettes comme "Pôle Position" (course auto), "Jungle Hunt", "Kangaroo" et les premiers jeux Atari-Disney.

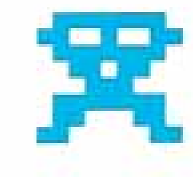
Une gamme de nouveaux accessoires pour transformer l'ordinateur de jeux VCS 2600 (que tout le monde connaît. Je vous rappelle qu'il y en a plus de 13 millions dans le monde !) en micro-ordinateur. Le système baptisé "The Graduate" comprend toute une panoplie de périphériques dont, par exemple, un module (le premier du genre) qui permet de commander le jeu par la voix grâce à un mini-casque et un micro. Un levier de commande de jeu en forme de pistolet, et les premiers "joystick" sans fil (infrarouge). Vivement leur arrivée en France !...

Mais c'est avec une gamme complète de nouveaux Ordinateurs-Maison qu'Atari s'imposa comme la super star du salon. Pas moins de quatre machines design et très modernes dont le 600 XL et le 800 XL ; le 600 XL qui sortira en France dans quelques mois possède un Basic intégré ainsi qu'un système d'exploitation incorporé. Sa mémoire vive est de 16 K (extensible à 64 K). Ce qui va vraiment séduire tous les "mordus" de micro c'est la touche "Help" (à l'aide !) qui vous aide à retrouver les instructions oubliées ou fait réapparaître le menu d'un programme en cours d'utilisation. Génial ! Et toute la nouvelle génération d'Ordinateurs - Maison Atari en possède une.

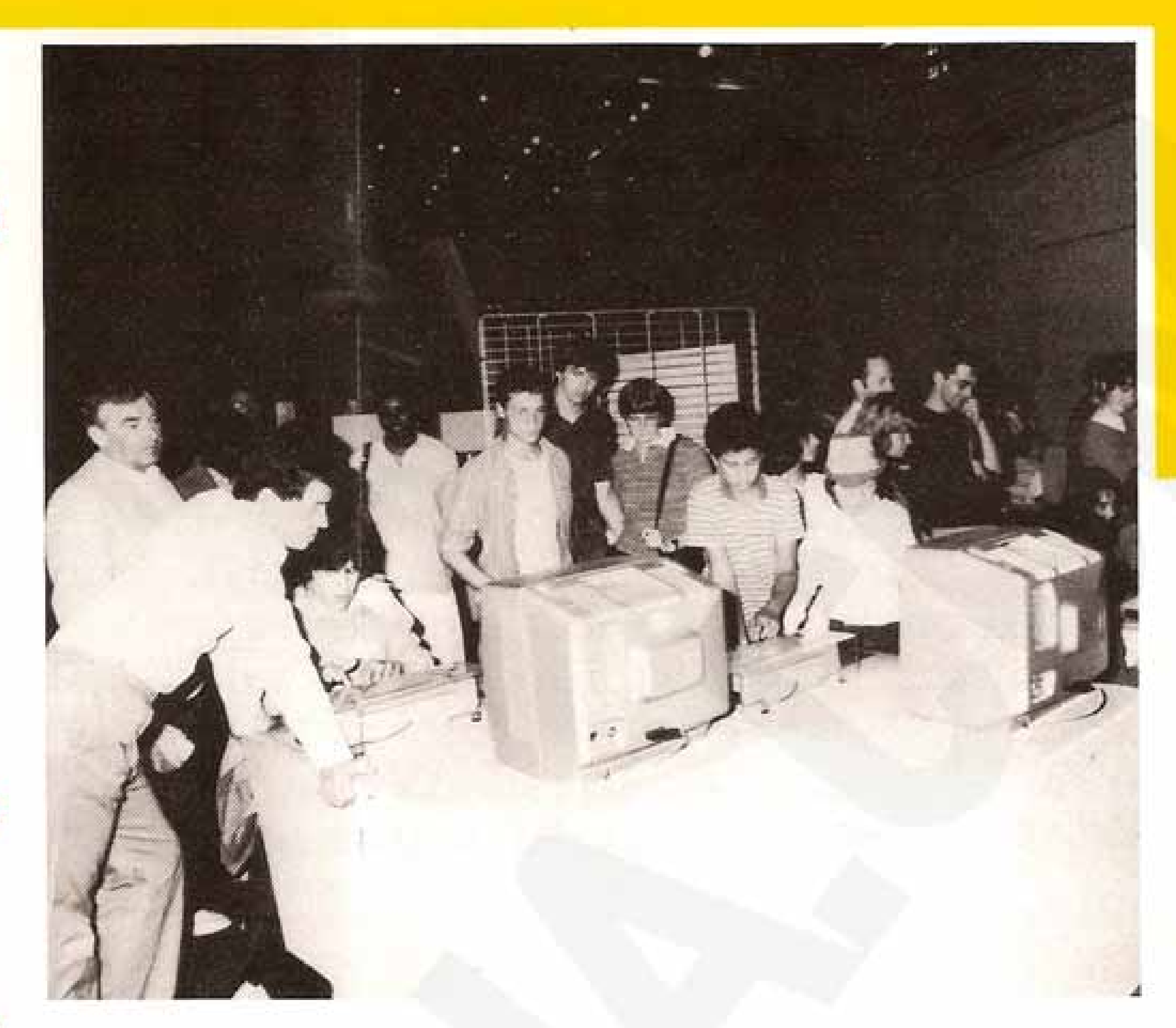
Comme chacun s'en doute, tous les programmes des modèles Atari 400 et 800 sont compatibles avec ces nouvelles machines. Le 800 XL, le frère aîné (64 K de mémoire) utilise lui aussi la nouvelle série de périphériques : imprimante couleur Atari 1020, imprimante Atari 1027 spéciale pour le traitement de texte, unité de disquette Atari 1050 qui multiplie par deux la capacité de stockage (eh oui !).

Ce qui m'a encore plus impressionné c'est la "Touch Tablet", une espèce d'ardoise magique que l'on branche sur son micro pour dessiner, créer n'importe quelle forme. Le résultat apparaît aussitôt sur l'écran TV et peut même s'imprimer si on le souhaite. Super pour les artistes en herbe que vous êtes tous !

Je vous parlerais dans notre prochain numéro des autres Ordinateurs Maison Atari et... du crayon magique.



Beaubourg ou la conquête de l'espace informatique.



A quoi sert la conquête spatiale ? Quels changements en attendre dans la vie courante ? Pendant quatre mois des dizaines de milliers de petits curieux se sont précipités à Beaubourg pour le savoir.



Ils ont découvert le royaume de l'image à impulsion électrique et des tonnes d'informations enregistrées sur disque souple. Aujourd'hui l'exposition "Au Temps de l'Espace" organisée à Beaubourg par le Centre de Création Industrielle et Atari touche à sa fin. Dans cette véritable caverne d'Ali Baba de l'an 2000, les fanas du micro-ordinateur, les dingues du jeu vidéo s'en sont donnés à cœur joie. Certains jours d'affluence, près de 7 000 "Einstein" en puissance manipulaient les claviers et apprenaient à se servir de ces drôles de machines. Les cahiers, les livres, les photos se sont volatilisés. Des écrans et des images les ont remplacés. La meilleure preuve ? Pour connaître le plan de l'expo, il suffisait d'effleurer un écran de télévision. Immédiatement tu savais où tu te trouvais et où tu devais aller. A quand ce genre d'invention dans le métro pour retrouver sa ligne ?



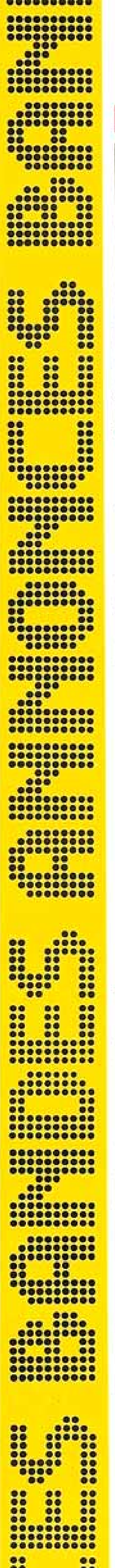
Merci Jules Verne.

Conquête de l'Espace oblige, le parcours du cosmonaute commence par une simulation du vol de la navette Columbia. On s'y croirait. En plus on te demande de larguer le satellite arrivé à destination. Pas facile. J'ai du m'y reprendre à trois fois. Jules Verne aurait sûrement fait mieux. On peut bien lui rendre cet hommage. Il fut le premier à imaginer ce que l'on découvre aujourd'hui. Une salle lui était consacrée avec une fusée animée par un spectacle son et lumière commandé par l'Ordinateur-Maison Atari 800. Pour épater la galerie de ses brillantes connaissances en conquête spatiale, il ne fallait pas hésiter. Cap sur la zone 3.

Le téléphone magique.

Cette salle très fréquentée regorge de questionnaires par ordinateur, de jeux vidéo (Star raiders, Pac-Man) et même de vidéodisques de la Nasa. Le clou de l'expo : entrer en communication avec des correspondants disséminés dans quatre grandes villes : Singapour, Melbourne, Quito et Antanarivo. Grâce au micro-ordinateur, tu établis le contact à des milliers de kilomètres. En quelques secondes, tu connais le nom, l'âge, les préoccupations de ton interlocuteur. A son tour il te questionne et tu lui réponds. Encore un bon moyen de réduire les distances. Si tout cela te laisse de glace, si tu penses que tu n'as rien manqué, tu te trompes, foi d'Atarien. Tu pouvais, l'espace d'un jour, devenir disc-jockey intersidéral. L'expo ne renfermait rien moins qu'une mini-radio libre. Cheap Radio émet à Beaubourg chaque mercredi sur 104 MGHZ. L'antenne est ouverte à tous ceux qui ont une idée. La Conquête de l'Espace en est une sacrément bonne. Alors qu'attends-tu pour prendre ton billet interplanétaire ?





NOUVEAUTES CINEMA, VIDEO.



"Androïde" :

Film américain de Aaron Lipstadt. Un scientifique essaie de créer artificiellement l'idéal féminin : Cassandra.

Si Klaus Kinski, grande vedette aux 170 films internationaux a accepté ce rôle avec une équipe jeune, c'est en grande partie parce que son fils de 7 ans désirait le voir tourner dans un film de science-fiction.
Aux côtés du docteur Daniels alias Klaus Kinski, on retrouve Max (Don Opper) un androïde d'une génération précédente.
Tous deux travaillent dans une station orbitale, les androïdes étant indésirables sur terre.
Trois criminels en fuite pénètrent dans le laboratoire spatial. Max tentera de s'échapper avec ces renégats.
Mais le docteur Daniels utilisera tous les moyens dont il dispose pour l'en empêcher, car Max veut emmener avec lui la belle androïde Cassandra, l'œuvre de Daniels.
Androïde sortira sur les écrans courant novembre, et sera présenté au festival d'Avoriaz 83. (Warner Bros)

"Looney Tunes Vidéo Show":

Qui peut résister à la magie du dessin animé ?
Les enfants en raffolent, se laissent entraîner dans ce petit monde où sous l'apparence d'animaux familiers, revus et corrigés par le crayon de dessinateurs géniaux, ils règlent leurs comptes à coups d'éclats de rire.



Bienvenue au "Looney Tunes Video Show", une anthologie de plusieurs volumes de dessins animés parmi les plus drôles jamais réalisés ! Bugs Bunny, Daffy Duck, Titi et Gros Minet, Beep Beep et Coyote, Porky Pig, Speedy Gonzalès, revivent ici dans les grands classiques des Looney Tunes/Merry Melodies de l'âge d'or de l'animation de Warner Bros. Pour les plus jeunes comme les plus âgés, voici la plus grande série de dessins animés de la Home Video.
(Warner Home Vidéo)

ATARI LIVRES

Jeux Vidéo.

Christian Gros et Rémy Pernelet.
Collection "Le Temps des Jeux", Edition M.A.

Un guide complet de tous les jeux vidéo : chaque cassette a sa fiche, détaillée, très complète, indiquant le nombre de joueurs, la difficulté, appréciant graphisme et bruitage, valeur globale du jeu. Un dessin de l'écran illustre chaque texte pour donner au lecteur une idée plus visuelle du jeu. Bref, une véritable encyclopédie sur 210 pages, écrite avec beaucoup d'humour, et surtout, une connaissance parfaite du sujet.

Sans oublier plein de recettes infaillibles qui vous aideront à réaliser des scores encore plus déments.

NOUVEAUTES MUSIQUE.

Rentrée avec les tubes de l'été (Wea).

L'Atarien a sélectionné pour toi disques et cassettes que tu as entendus cet été beaucoup et partout ; un bon moyen de prolonger les vacances...

ZZ TOP "ELIMINATOR"

(Album et musicassette Warner Bros).

"Un bolide électrique" que ce trio texan.
Du "Boogie" chauffé à blanc.
A ne pas manquer, lors de leur tournée en France de novembre.



GREG KIHN BAND "JEOPARDY"

(45 T et maxi 45 T Beserkley/Elektra).

Ces jeunes Californiens ont gagné la course au tube.
A posséder absolument.

ROD STEWART "BODY WISHES"

(Album et musicassette Warner Bros).

Tu as peut-être eu la chance de l'applaudir cet été lors de sa triomphale tournée en France.
Ce nouvel album de Rod Stewart est bourré comme d'habitude de superbes chansons et contient le fameux hit : Baby Jane.



MANIFESTATIONS A VENIR.

Voici les différentes manifestations où vous êtes sûrs de nous rencontrer et de faire la connaissance de nouveaux Atariens.

Tout d'abord, le VIDCOM à Cannes. Si tu t'y rends, fais un tour au Marché International des Jeux Vidéo et de l'Informatique Domestique et Individuelle (MIJID).

C'est du 3 au 7 octobre et Atari te réserve plus d'une surprise.

ATARI sera également présent à de nombreuses foires :
– La Foire d'Annecy du 26 septembre au 2 octobre en association avec le Dauphiné Libéré.
– Cross du Midi-Libre à la Grande Motte le 20 octobre 1983.
– Critérium à Cévennes du 12 au 13 octobre 1983.
– La Foire de Montpellier du 14 au 23 octobre avec le Midi Libre.
– La Foire de Dijon du 28 octobre au 13 novembre avec les Dépêches de Dijon.
– A Rouen dans le hall du Journal Paris-Normandie du 19 au 31 décembre.

L'ATARIEN

COMMENT GAGNER AU PAC-MAN ?
Par Philippe Adjutor
Editions Générique.

Le Pac-Man est le plus grand succès jamais édité en matière de jeux vidéo. Un livre pour lui tout seul, c'est donc bien la moindre des choses !... Que vous soyez un passionné du Pac-Man des cafés ou du Pac-Man d'Atari (qui ne diffèrent somme toute que par la forme du labyrinthe), ce livre vous sera extrêmement précieux. Une étude du phénomène Pac-Man, une foule de trucs pour améliorer vos scores, des conseils de coup d'œil et de maniement. Le tout croquis à l'appui !
Savez-vous par exemple dans quel ordre il vaut mieux parcourir le labyrinthe, en fonction des pastilles d'énergie que vous avez déjà gobées ? Et connaissez-vous les trajets "par-cœur" qui ont fait le succès des deux finalistes français ? L'un d'eux vous donne même, dans une longue interview, toutes les étapes de son entraînement !



Jogging, tee-shirt, serre-tête ; mettez-vous à la mode "Atarienne".







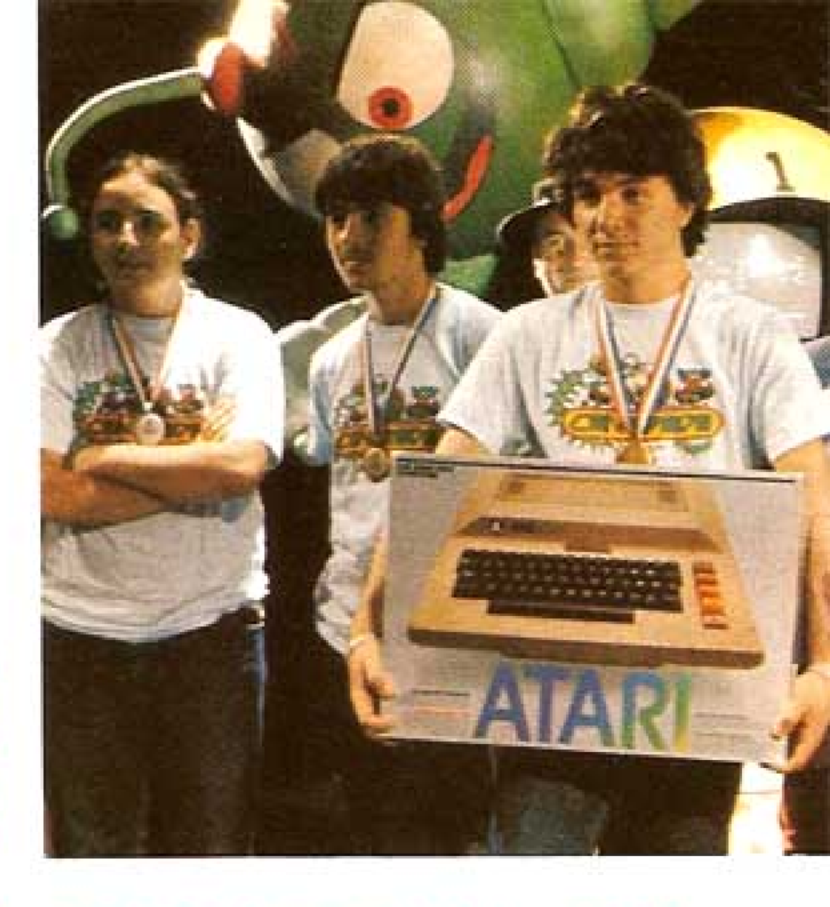
La valise ATARI : Anti choc : conçue spécialement pour votre console de jeux 2600, elle vous permettra de transporter votre matériel chez vos amis en week-end ou en vacances en toute sécurité.

BON DE COMMANDE

Quantité	Articles	Prix unitaire	Veuillez envoyer mon (mes) article(s) à :
	VALISE ATARI (50 x 35 cm) Plastic	290 F. T.T.C.	NOM :
	SERRE TETE (Taille unique)	15 F. T.T.C.	PRENOM :
	JOGGING ☐ T1 (10-12 ans) ☐ T2 (13-19 ans) ☐ T3 (20-30 ans) ☐ T4 (homme)	190 F. T.T.C.	ADRESSE : CODE POSTAL :
	TEE SHIRT T1 ☐ T2 ☐ T3 ☐ T4 ☐	35 F. T.T.C.	VILLE :
	LIVRES : "Comment gagner au Pac-Man" de Philippe ADJUTOR (En vente également chez votre libraire)	24 F. T.T.C.	Veuillez trouver ci-joint mon règlement d'un montant de : .... Francs. A envoyer à : "ATARTICLES" - EURODISPATCH - B.P. 8 - 93152 LE BLANC MESNIL CEDEX

CHALLENGER

LES SUPERS ATARIENS 83



Une fois de plus le Palace n'a pas échappé à sa réputation de Temple de la Fête ; Mais cette fois-ci la Rockmania avait cédé la place à l'Atarimania et les inconditionnels de Jerk avaient disparu au profit de ces fous de Jeux-Vidéo.

Pendant près de 5 heures enfants et parents venus des 4 coins de France ont assisté à cette grande kermesse des Jeux-Vidéo dans une atmosphère de liesse populaire.

Jeux-Vidéo et petites dentelles.

Grâce à l'écran géant installé au-dessus de la scène, les spectateurs pouvaient suivre toute l'intensité des luttes acharnées que se livraient les candidats. Le coup d'envoi de cette grande après-midi devait prendre la forme d'un défilé en costumes folkloriques régionaux des 13 régions représentées : de l'Alsace au Languedoc-Roussillon en passant par la Bretagne, l'Auvergne ou la Champagne. Après ce hors-d'œuvre pour le moins varié devaient commencer les choses sérieuses : les qualifications par manche éliminatoire de 10 minutes des 6 finalistes (3 juniors, 3 seniors) parmi les 53 participants sélectionnés à cette finale nationale. 53 prétendants à la victoire de 12 à 39 ans répartis en 30 juniors et 23 seniors et qui comptaient dans leurs rangs plusieurs finalistes juniors de l'année passée : Vincent Noiret, champion 1982 et vice-champion du Monde, Franck Peltier vice-champion de France 1982 et Charles Vidal médaille de bronze 1982.



Pourtant, excepté ce dernier, les lauréats 82 allaient devoir s'incliner devant l'irrésistible talent de certains nouveaux venus du championnat. Mais n'anticipons pas et revenons à l'ambiance électrique qui a régné sur l'immense salle du Palace



tout au long de ces éliminatoires pour se transformer en apothéose à l'annonce des 2 finales junior et senior.





VINCENT GOUALARD ("Télé 7 Jours") 18 ans, de Fontenay-sous-Bois, champion de France senior 1983. Il possède une console Atari 2600 depuis environ 3 ans ainsi qu'une vingtaine de programmes de Jeux. Ses programmes préférés : Les Aventuriers de l'Arche Perdue et Centipède.
Le secret de sa réussite : la motivation : "essayer de se montrer plus fort que la machine", comme il dit.
Après sa participation au championnat du Monde de Munich, il ira s'inscrire en deuxième année de gestion à Tolbiac.

FABIEN HEMARD ("La Nouvelle République du Centre-Ouest") 15 ans. Champion de France junior 1983 sur Centipède dont il détient le record de France en 10 minutes avec moins de 155 810 points. Il possède une console ATARI 2600. Depuis moins d'un an et pour tester les nouveaux programmes de Jeux il se rend régulièrement dans un magasin vidéo de Tours : "Le Présent du Futur".
Ses projets : fonder un club avec ses amis de Tours : Charles Vidal, médaille de bronze cette année et Gaby Leclerc, médaille d'argent senior en 82. Et ensuite devenir concepteur en informatique : l'ordinateur Atari 800 qu'il vient de gagner devrait l'y aider.

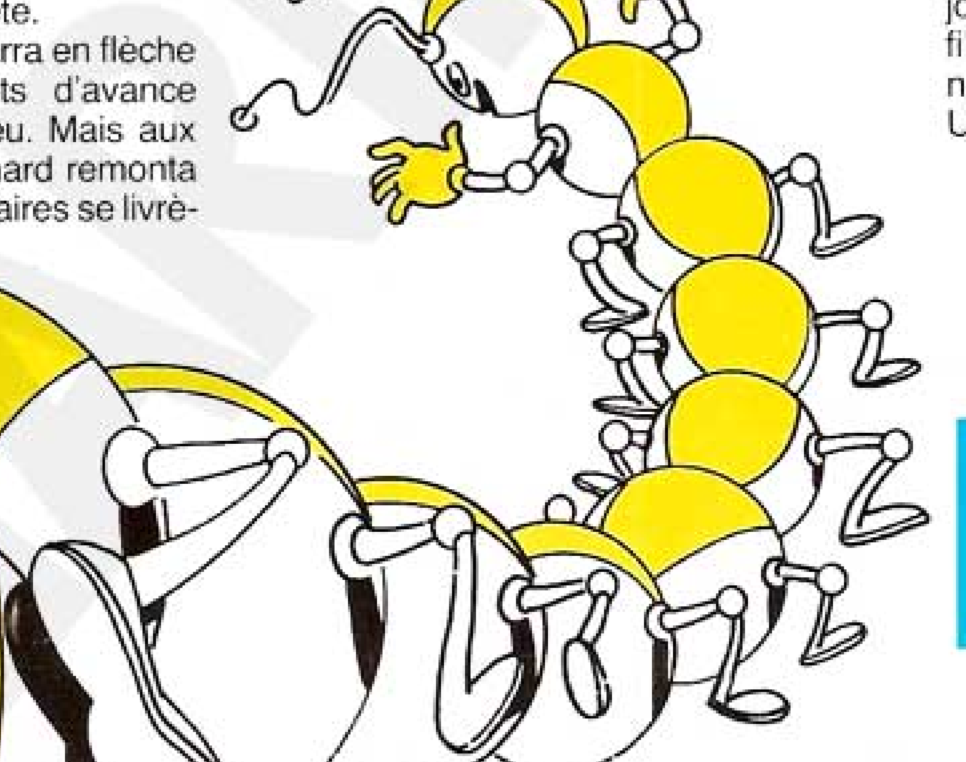
Cette année, 13 régions présentaient leurs deux champions senior et junior, sélectionnés au cours de nombreux tournois organisés par le journal régional :

"DERNIERES NOUVELLES D'ALSACE" (Alsace)
"LA MONTAGNE" (Auvergne, Limousin)
"OUEST FRANCE" (Bretagne, Basse-Normandie, Pays de Loire)
"LA NOUVELLE REPUBLIQUE DU CENTRE OUEST" (Centre, Poitou, Touraine)
"L'UNION" (Champagne)
"DAUPHINE LIBERE" (Dauphiné, Savoie)
"TELE 7 JOURS" (Ile de France)
"MIDI LIBRE" (Languedoc, Roussillon)
"LA DEPECHE DU MIDI" (Midi Pyrénées)
"LA VOIX DU NORD" (Nord)
"COURRIER PICARD" (Picardie)
"PROGRES DE LYON" (Rhône-Alpes)



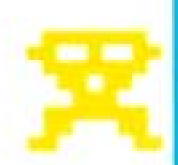
Une victoire au "finish".

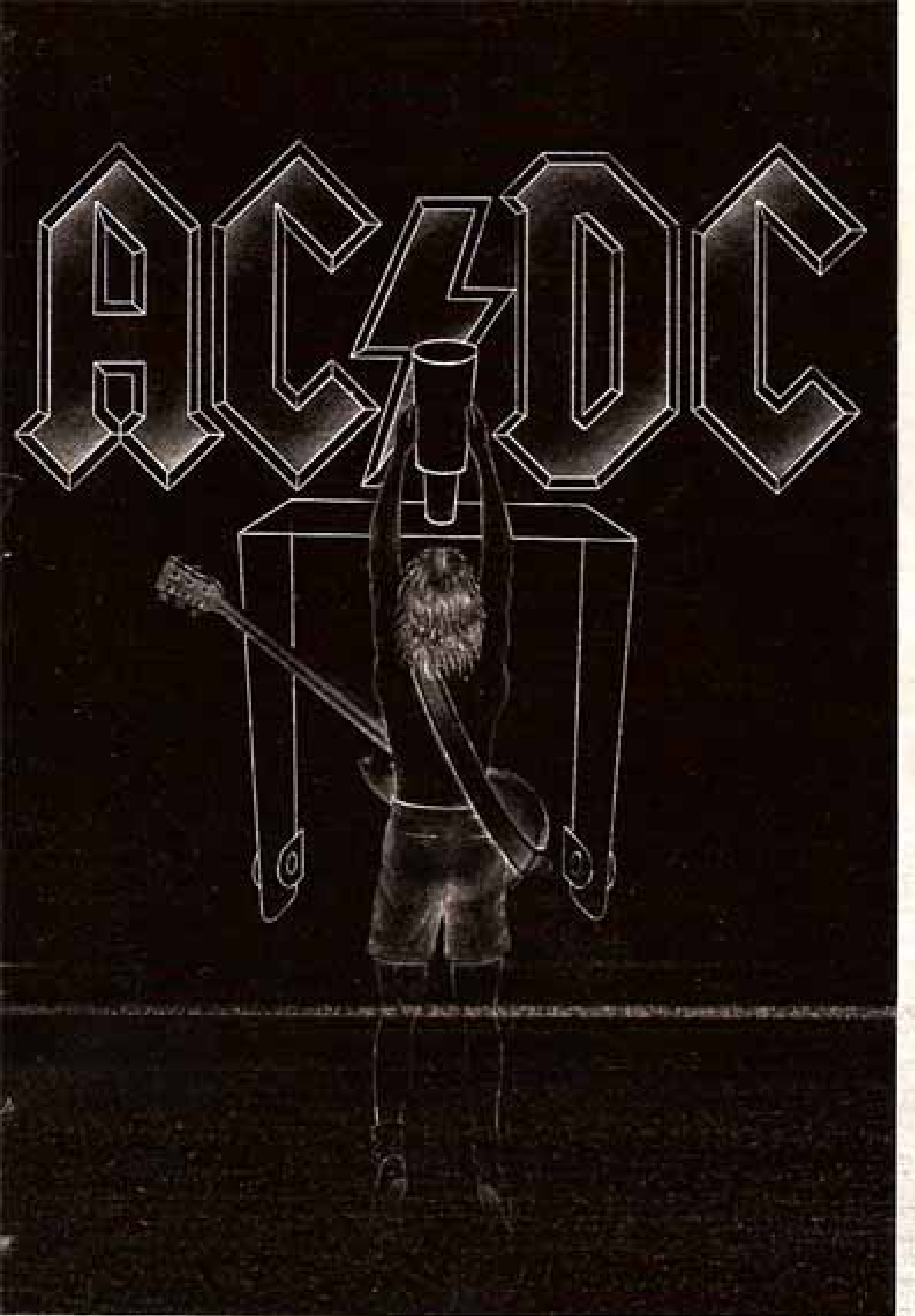
C'est en effet vers 18 h 30 que Thierry Roland, le célèbre commentateur sportif et animateur de cette grande fête Atarienne fit monter sur scène les 3 finalistes junior : Fabien Hémard et Charles Vidal de Touraine "La Nouvelle République du Centre Ouest", et Jean-Michel Petrucev d'Ile de France "Télé 7 Jours". Certes Fabien Hémard avait obtenu le meilleur score lors des éliminatoires avec 155 810 points sur Centipède mais il était talonné de très près par Jean-Michel Petrucev qui pouvait compter en outre sur les encouragements de ses nombreux supporters. Une finale en définitive très ouverte où Charles Vidal, mettant à profit son expérience de l'an passé pouvait venir jouer les trouble-fête.
Jean-Michel Petrucev démarra en flèche et eut jusqu'à 2 000 points d'avance après 5 ou 6 minutes du jeu. Mais aux 100 000 points Fabien Hémard remonta à sa hauteur et les 2 adversaires se livrèrent à un duel sans merci. Finalement après 5 minutes d'un chassé-croisé inoubliable le Tourangeau se détacha pour devancer au coup de gong final son rival parisien de 2 000 points : 145 715 contre 143 220 ; Charles Vidal totalisant quant à lui 133 292 points. Chez les seniors la finale opposant Vincent Goualard (Ile de France), Olivier Dupin (Dauphiné libéré) et Pascal Toxé (Ouest France) allaient se révéler d'un niveau tout aussi exceptionnel mais moins riche néanmoins en émotions dans la mesure où Vincent Goualard fit de bout en bout un véritable "cavalier seul" laissant Olivier Dupin, médaille d'argent à plus de 20 000 points derrière lui (143 969 contre 122 133).

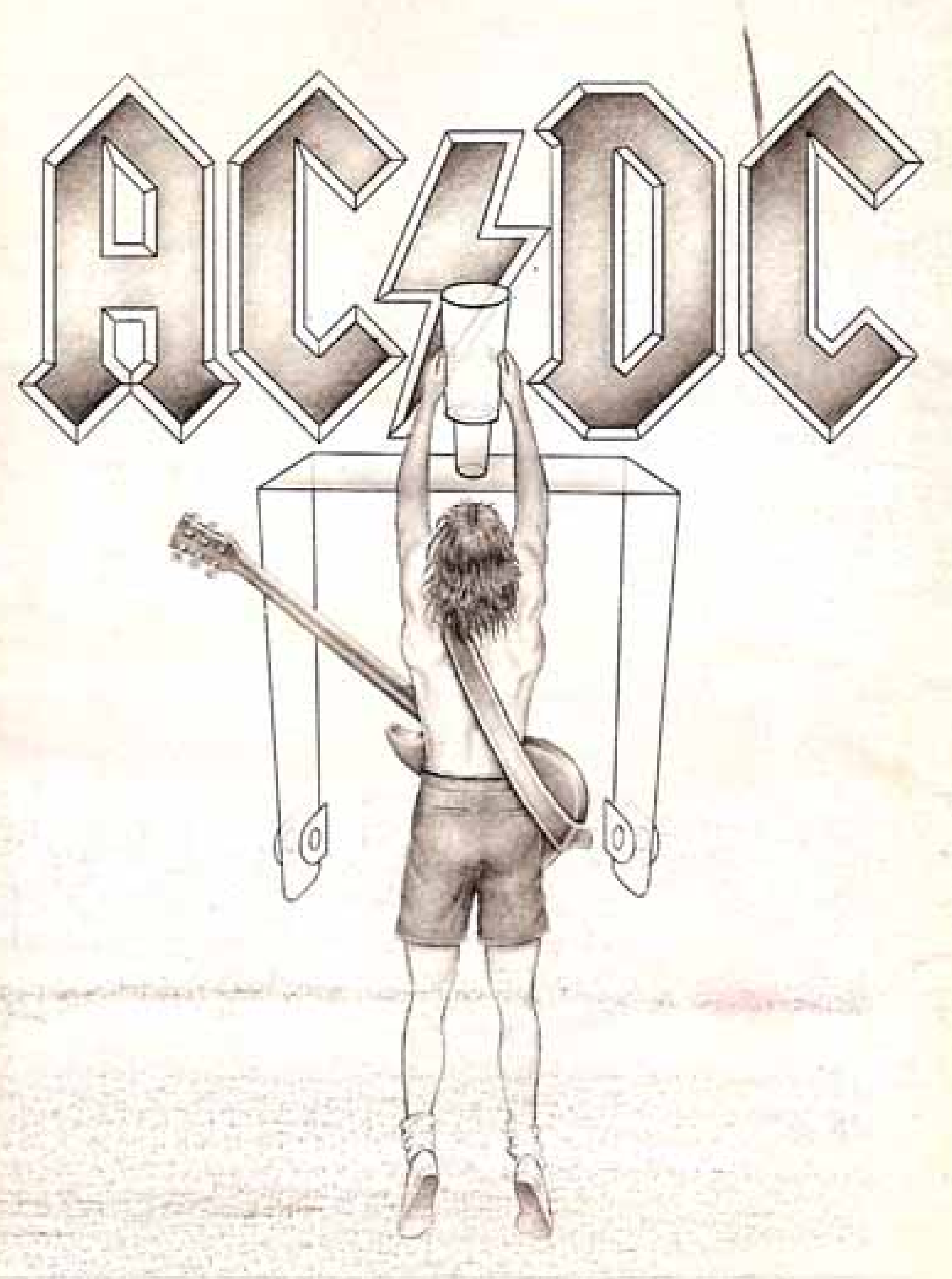


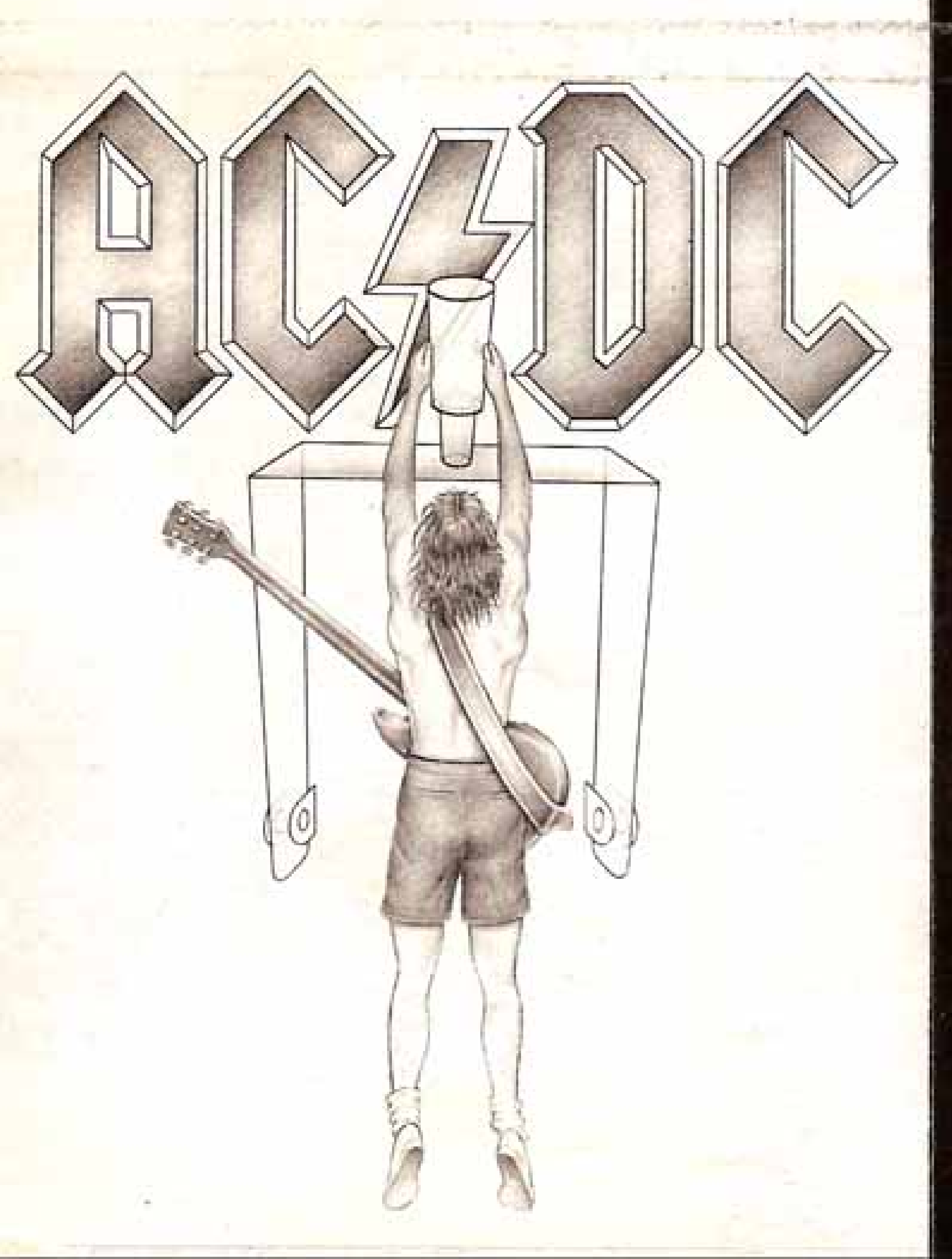
"Super Défi" tenu en échec.

Après la remise des prix aux vainqueurs (un ordinateur ATARI 800 pour chacun des 2 champions de France) c'était le coup de théâtre : Thierry Roland annonçait un match surprise entre Fabien Hémard et "Super Défi" la vedette de l'émission télévisée qui faisait irruption sur scène botté, casqué et revêtu d'une combinaison blanche à la Superman.
Pour les départager une minute sur "Battle Zone", un nouveau programme de jeu inconnu des 2 champions.
A la satisfaction générale c'est Fabien qui une fois de plus se montrait le plus fort. Et en attendant de se préparer pour le championnat du Monde de Munich, le 14 septembre, il ne restait plus à notre joueur champion qu'à aller visionner le film Superman III qui clôturait cette journée.
Une détente bien méritée.











BRANCHEZ VOUS...
IL EST SORTI !

